
Por sólo 395 ptas. 2'37 €
Revista práctica para usuarios de PLAYSTATION
Año I - Número 3
Play manía
HOBBY PRESS
8 424094 800032
00003
Novedad
RIDGE RACER TYPE 4: Rápido como el viento
Periféricos
Memory Cards: No te la juegues con la memoria
¡Descuento seguro!
Ahórrate 500 ptas. en cada juego que te compres para PlayStation
Excepto línea Platinum
Guía Completa
BICHOS: Descubre sus secretos
PLAYSTATION 2
¡¡Primeros datos sobre la nueva consola de Sony!!
Comparativa
Los mejores beat´em up se enfrentan en un combate a muerte
LOS REYES DE LA LUCHA
THE GRANSTREAM SAGA La aventura paso a paso SOUL BLADE Todos los golpes

¡¡No Juegues con Fuego!! No eres un escogido de Dios...





¿Conoces tus propios límites?
Monaco Grand Prix Racing Simulation 2, el simulador de carreras más desafiante nunca jamás creado, te pone a prueba.
22 pilotos expertos compitiendo en 16 de los más famosos circuitos internacionales.
Un motor tecnológicamente tan avanzado requiere una forma de conducción al límite de velocidad.
Cada giro, cada adelantamiento, debe ser ejecutado a la perfección. ¡No es un juguete! Vigila lo que haces o convertirás tu coche en un infierno en llamas...
Disponible Ya en Pc y Playstation, y disponible en abril en Nintendo 64.


PlayStation




MONACO GRAND PRIX racing simulation 2












© Automobile Cub de Monaco

http://www.ubisoft.es

Ubi Soft
ENTERTAINMENT
UBI SOFT ENTERTAINTMENT
Ctra. de Rubí, 72-74, 3ª Planta · Edificio Horizon
08190 Sant Cugat del Vallès · Barcelona · Tel. 93 544 15 00

SUMARIO

Número 3 - Abril 1999

EDITORIAL

PlayStation 2 ya empieza a ser una realidad. Sony Computer Entertainment Japón ya ha revelado algunas características -pocas, la verdad- acerca de su futura consola, la consola del 2000. Y las imágenes que mostraron en el International Forum de Tokio nos dejaron realmente impactados.

Pero tranquilos, que no cunda el pánico. En principio nos da la sensación de que el anuncio oficial del lanzamiento de PlayStation 2 no ha sido otra cosa que una demostración de poderío, un aviso para navegantes con el que han querido dejar muy claro que no van a ponerles las cosas fáciles a nadie.

En estos momentos existen 50 millones de PlayStation activas en todo el mundo y este es un parque demasiado grande como para olvidarse de él de la noche a la mañana. Que nadie se piense, por tanto, que PlayStation ha comenzado su declive. Al contrario, los mejores juegos para nuestra consola están aún por llegar. Y para comprobarlo no hay más que echarle un vistazo al catálogo de novedades que hay previsto para este año... Alucinante.

En nuestra opinión, lo que Sony ha querido anunciar en realidad es que no le teme ni a Sega con su Dreamcast ni a nadie que pueda venir con una nueva consola. Con el anuncio del lanzamiento de PlayStation 2, la compañía japonesa ha querido demostrarle al mundo que la consola más vendida del próximo milenio también va a llevar el logotipo de Sony impreso en su carcasa.

Amalio Gómez

STAFF

DIRECTOR: Amalio Gómez
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactora jefe: Sonia Herranz
Alberto Lloret
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN: Álvaro Menéndez, Lidia Muñoz
SECRETARIA DE REDACCIÓN: Ana María Torremocha
COLABORADORES: Olga Herranz, Javier Herrero, Juan Carlos Ramírez (dibujos), Jonathan Dómbriz, Rubén J.Navarro.

EDITA: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTOR GENERAL: Karsten Otto
SUBDIRECTORES GENERALES: Rodolfo de la Cruz, Domingo Gómez, Amalio Gómez, Tito Klein
DIRECTOR EDITORIAL: Domingo Gómez
DIRECTORA COMERCIAL: Mamen Perera

PUBLICIDAD
MADRID: JEFA DE PUBLICIDAD:
Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD:
Diana Chicot, E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/ Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes, Madrid
Tlf. 91 902 11 13 15 Fax. 91 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4o. 48990 Algorta, Vizcaya, Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, E-mail:jcbaena@hobbypress.es, C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona, Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia, Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: Rafael Marín Montilla, C/Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Lola Blanco
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier Del Val
FOTOGRAFÍA: Pablo Abollado

REDACCIÓN: C/ Ciruelos, 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid). Tlf: 902 11 13 15 / 91 654 81 99 Fax: 91 654 86 92
SUSCRIPCIONES: Tlf. 91 654 84 19 / 91 654 72 18

DISTRIBUCIÓN: DISPAÑA, C/ General Perón 27, 7ª planta. 28020 MADRID. Tlf. 91 417 95 30
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: I.G. PANTONE S.A., 28340 Valdemoro, Madrid
DEPOSITO LEGAL: M-2704-1999



Hobby Press es una empresa del Grupo Axel Springer

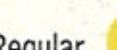
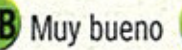


¿CÓMO PUNTUAMOS?

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10.
Por otra parte, empleamos un código de color que os servirá para apreciar a primera vista la calidad del juego:

Del 1 al 3 Muy deficiente. Un juego que no merece la pena.
4 Deficiente. No llega a las cotas de calidad deseadas.
5 Aprobado. Muestra la suficiente calidad.
6 Bien. Un juego interesante para los fans del género.
7 Notable bajo. Un buen juego, pero con defectos.
8 Notable alto. Un juego de calidad y muy recomendable.
9 y 10 Una obra maestra que no debéis dejar escapar.

Igualmente, para valorar los periféricos y las características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, también basado en el mismo código de colores:


     
MM Muy malo · M Malo · R Regular · B Bueno · MB Muy bueno · E Excelente

Por último, cuando veáis el símbolo significa que es un producto que os recomendamos encarecidamente.

Carmageddon

¡Ya hemos jugado!

Hace pocos días, uno de los miembros de SCI estuvo en nuestra redacción para mostrarnos el buen estado del proyecto *Carmageddon*. Conversamos con él largo y tendido, y de nuestra charla pudimos extraer una serie de conclusiones que, creemos, os interesarán.

La primera y más importante es que la versión española presentará peatones aunque todavía está por decidir si serán humanos o zombies. Según nos comentó, en SCI tienen casi a punto un montón de versiones distintas: una con zombies y sangre verde, otra con peatones y líquido rojo e ¡incluso una versión con dinosaurios para el mercado alemán! De los distribuidores españoles, Infogrames, dependerá que nos llegue una versión u otra.

Los chicos de SCI trajeron la primera versión jugable de *Carmageddon* (con personas) y pudimos comprobar que el control será puramente arcade, y ofrecerá un sistema sólo apto para los más inexpertos.

Por cierto, el lanzamiento del juego se ha retrasado hasta julio.



La versión a la que pudimos jugar mostraba peatones y sangre con su auténtico color.



Podremos recoger montones de ítems, incluso habrá uno especial para atraer a los peatones.





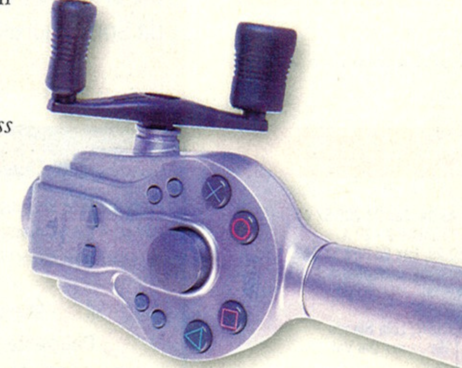
De pesca con tu PlayStation

Sin duda alguna, cualquier persona ajena al mundo de los videojuegos se quedaría de piedra viendo algunos periféricos para consola. Imaginad la cara que pondría si viera este curiosísimo ASCII Fishing Controller, un pad que representa...

¡¡¡una caña de pescar!!!

De momento, este periférico sólo sirve para un juego de la propia ASCII, el *Bass Landing*, que acaba de salir en Gran Bretaña y que no creemos que salga en España.

Aquí tienes foto del Fishing Controller para que veas que no te estamos tomando el pelo.



Hasta la vista, Psygnosis España

Tras casi dos años en España, la oficina que Psygnosis tenía abierta en nuestro país cerrará definitivamente sus puertas a principios de Abril.

El motivo es la reciente restructuración que esta multinacional de los videojuegos ha realizado en Europa, y que también provocará el cierre de las delegaciones que tenía en Alemania, Benelux, Francia y Paises Escandinavos.

Los estudios de desarrollo y el catálogo de productos para PlayStation de Psygnosis quedarán en manos de Sony Computer Entertainment, que se encargará de su distribución en nuestro país.

De momento ya está anunciado el lanzamiento de tres títulos de los que ya os habíamos hablado anteriormente: el arcade 3D *Attack of Saucerman* (Mayo), el shoot'em up *G-Police 2* (Junio) y la aventura tridimensional *Kingsley* (Julio).

Nombres Propios



ARI VATANEN

El Ex Campeón del Mundo de Rallies Ari Vatanen, está siendo el encargado de aconsejar a los chicos de Eden Studios a la hora de ajustar la jugabilidad de su próximo *V-Rally 2*. Según el campeón, este es el más realista de cuantos simuladores de rally ha visto, aunque reconoce que todavía hay que pulir algunos defectillos.

BATMAN

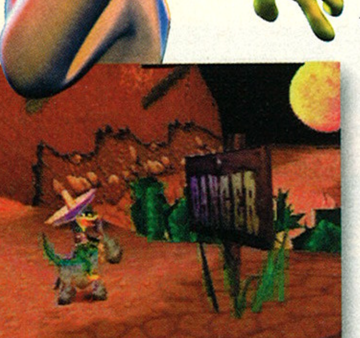
El famoso héroe de los cómics tiene ya asegurada su continuidad en PlayStation gracias a un acuerdo firmado entre Warner Bros y Ubi Soft. Las dos compañías se aliarán para ofrecer en el 2000 nuevos títulos que darán vida a los héroes, villanos y ambientes de la serie de dibujos animados Las aventuras de Batman y Robin.

GEX Deep Cover Gekko

Vuelve el lagarto

La segunda aparición de Gex, el sarcástico lagarto de Crystal Dinamics, está en una fase de desarrollo muy avanzada, y se espera que en nuestro país vea la luz en los últimos días de mayo. El juego seguirá la línea de su antecesor, es decir, un plataformas desenfadado que contará con un marcado sentido del humor (por cierto, muy sarcástico) y un buen número de parodias de los grandes éxitos del cine y la televisión.

Además, *Gex: Deep Cover Gekko* ofrecerá un total de 25 disfraces para el lagarto, la posibilidad de conducir vehículos y contará con la presencia de Marliece Andrada, la explosiva "vigilanta" de la playa, en las secuencias de video. Esperamos tenerlo muy pronto entre las manos.



Gex visitará nuevos ambientes televisivos y siempre irá disfrazado para cada ocasión.



Pronto podremos ver a Gex montado en varios tipos de vehículos, como esta tabla de snow.





Ganadores de los pasatiempos de febrero.

Estos son los afortunados ganadores de los cinco juegos de Tomb Raider III que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos de PlayManía del mes de febrero. Enhorabuena a todos.

Ramón Moreno Espinar	Valencia
Jorge Argelaga Escursa	Barcelona
José Luis Lozano Pérez	Guipuzcoa
Elías Muñoz Carrera	Madrid
Pablo Serrano Caso	Asturias

Más premios y emoción que en los Oscars

Un fastuoso palacete en el casco histórico de Madrid, un ambiente distinguido y selecto, mujeres hermosas con sus mejores galas y apolíneos varones enfundados en trajes de marca. No, no estamos hablando de la última película de James Bond, sino de la entrega de los HOBBY PREmioSS que las revistas de nuestra editorial otorgaron a los mejores productos y compañías del 98.

El pasado 11 de marzo, en el madrileño Palacio de Gaviria, nuestras revistas hermanas Hobby Consolas, Nintendo Acción, MicroManía y PCmanía premiaron a los productos más punteros del sector de los videojuegos y la informática de consumo, premios que se han otorgado mediante la votación de los lectores. El acto fue presentado por el genial dúo de humoristas Gomaespuma, y a él acudieron las personalidades más relevantes del sector.

Por cierto, todos los presentes pudieron ser testigos al comienzo de la fiesta de cómo Karsten Otto (Director General de Grupo Axel Springer, al que pertenece Hobby Press), nos felicitaba públicamente por la gran acogida que ha tenido en el mercado PlayManía, de cuyo segundo número hemos editado nada menos que 120.000 ejemplares, convirtiéndonos así en una de las revistas de videojuegos más vendidas en España. Enhorabuena a los ganadores (incluídos nosotros...)

HOBBYPREmioSS

HOBBYCONSOLAS

Mejor Juego para PlayStation
RESIDENT EVIL 2
Mejor Consola
PLAYSTATION
Mejor Compañía
SONY COMPUTER
Mejor Campaña de Publicidad
SONY COMPUTER
Mejor Juego del 98
THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME.

MICROMANÍA

Mejor consola
PLAYSTATION

Como veis, una vez más Sony y PlayStation han sido las grandes triunfadoras, si bien el premio al Mejor Juego del Año ha recaído sobre el genial (todo hay que decirlo), Zelda para Nintendo 64.



Hobby Press reunió a toda la industria del videojuego para otorgar los premios a Los Mejores del 98. El acto fue presentado por Gomaespuma.



Calendario de lanzamientos

Astérix:	26 marzo
Bloodlines:	23 de abril.
Civilization II:	12 abril
Cool Boarders 2 (Platinum):	16 de abril.
Crash Bandicoot 2 (Platinum):	1 de abril.
Darkstalkers 3:	26 de marzo.
G-Police (Platinum):	16 de abril.
Guardian's Crusade:	29 marzo
KKND:	26 marzo
Marvel Vs Street Fighter:	30 de abril.
Hard Edge:	Principios de abril.
Ridge Racer Type 4:	16 de abril
Street Fighters Alpha 2:	9 de abril.
Tai'Fu:	29 de marzo.
Total Drivin´:	Primeros de marzo.
Viva Football:	19 de marzo.
Wing Over 2:	19 marzo.
Yoyo's Puzzle Park:	26 de marzo.

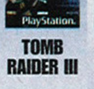
Los más vendidos
(del 1 al 15 de marzo)

1	BICHOS
2	FIFA '99
3	HERCULES (PLATINUM)
4	RESIDENT EVIL (PLATINUM)
5	GRAN TURISMO
6	CRASH BANDICOOT (PLATINUM)
7	SOUL BLADE (PLATINUM)
8	ABE'S ODDYSEE (PLATINUM)
9	CRASH BANDICOOT 3
10	TEKKEN 2 (PLATINUM)

*Lista facilitada por

Los más alquilados
(del 1 al 15 de marzo)



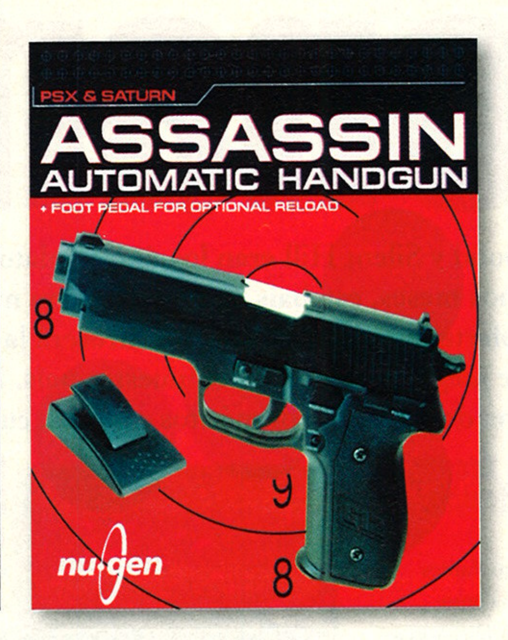

1	FIFA '99
2	Bichos
3	TEKKEN 3
4	CRASH BANDICOOT 3 WARPED
5	GRAN TURISMO
6	TOMB RAIDER III
7	COLIN McRAE RALLY
8	NBA LIVE 99
9	C3 RACING
10	F-1'98

*Lista facilitada por

intervenciones contra la piratería

El presente año se ha iniciado con nuevos impulsos judiciales contra la falsificación de videojuegos y en defensa de la legalidad de un sector que ve en estas operaciones el único camino para su desarrollo.
La Guardia Civil de Ubrique (Cádiz) intervino la semana pasada más de 500 CD-ROM falsificados que se vendían en el establecimiento UBRISONY. Durante el registro, se ocuparon también CDs de música, 217 carátulas fotocopiadas, 81 chips PlayStation, 2 ordenadores con sus correspondientes "tostadoras" (grabadores de CD-ROM) y un escáner.
Los responsables fueron detenidos y el material puesto a disposición de la Autoridad Judicial.
Por otro lado, el Grupo de delincuencia urbana de la Comisaría del C.N.P. en Cerdanyola (Barcelona) intervino 36 CD-ROM en el vehículo de J.C.N., todos ellos copias no autorizadas de videojuegos para Playstation.
Para los registros señalados, la fuerza actuante contó con el asesoramiento técnico de la Federación Antipiratería (FAP).

Casi como las de VERDAD



Centro Mail incorpora a su catálogo de periféricos una nueva pistola compatible con PlayStation. Se llama Assassin Automatic Handgun (¡vaya nombrecito!) y es de Un-Gen.
La característica más reseñable de este periférico es su gran parecido con una pistola real, sensación que se refuerza gracias a la compatibilidad total con el sistema GunCon de Namco que, además de pedal, ofrece retroceso tras el disparo. Otros extras incorporados son las opciones de Autodisparo (Auto Fire) y Autocarga (Auto Reload). El alcance de esta pistola es de 2 metros y en algunos modelos de PlayStation es necesario el cable AV para utilizarla en el modo GunCon. Su precio es de 8.990 pesetas.

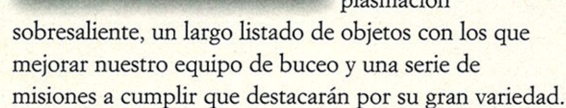
Próximos lanzamientos de Konami

Si creíais que Metal Gear Solid y Silent Hill eran los únicos platos fuertes de Konami de cara a los próximos meses, estabais equivocados. Su nueva línea de lanzamientos presentará una oferta muy variada que nos ofrecerá la posibilidad de disfrutar de unos esquemas de juego poco usuales en nuestro país. Dentro de esta avalancha que se nos avecina destacarán, por méritos propios, cuatro títulos:



Diver's Dream: de profesión, buzo

Este juego, (antes conocido como *Dolphin's Dream*) os ofrecerá la posibilidad de convertiros en un experto submarinista. Presentará una magnífica ambientación, en la que los seres acuáticos tendrán una plasmación sobresaliente, un largo listado de objetos con los que mejorar nuestro equipo de buceo y una serie de misiones a cumplir que destacarán por su gran variedad.







Kartia: el nuevo Rol de tablero

En nuestro país no abundan los juegos de Rol de tablero, siendo *Vandal Hearts* el único exponente. Para remediar esta sequía Konami nos traerá *Kartia,* juego que presentará un atractivo apartado gráfico tanto en sus decorados como en sus personajes. Su principal novedad es que os permitirá disfrutar con un amigo de estos sesudos combates gracias su novedoso sistema multijugador.



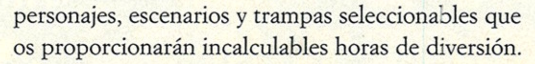
Poy Poy 2: aún más divertido

La segunda parte de este peculiar arcade, consistente en vencer a nuestros enemigos arrojándoles todo tipo de objetos, seguirá la misma línea gráfica y conceptual, aunque presentará nuevos modos de juego (como enfrentamientos por equipos), nuevos escenarios y será mucho más adictivo que su antecesor. Los poseedores de un Multitap podrán disfrutar del impagable modo para 4 jugadores.



Trap Gunners: como en los viejos tiempos

Los más ancianos del lugar recordarán un juego de Spectrum llamado *Spy vs Spy* que nos proponía eliminar a un adversario dentro de un edificio poniéndole trampas. En *Trap Gunner,* esta idea será trasladada a un entorno poligonal de brillante factura que presentará un buen número de personajes, escenarios y trampas seleccionables que os proporcionarán incalculables horas de diversión.



Breves & Fugaces

- Electronic Arts ha conseguido recientemente la licencia oficial de la FIA y ha afirmado que pretende alcanzar con la simulación automovilística el mismo éxito que el conseguido con FIFA dentro de los simuladores de fútbol. Su juego, que todavía no tiene nombre, contará con todos los circuitos, escuderías y pilotos oficiales de este campeonato.
- Siguiendo con Electronic Arts, dentro de muy poco entrará en funcionamiento el E-commerce, la tienda online de la compañía que permitirá a los usuarios comprar cualquiera de sus productos desde casa.
- Si hay un juego al que no le hace falta ser vendido por medio de una tienda Online, ese es *Metal Gear Solid.* En Inglaterra, sólo en la primera semana de su puesta a la venta, ha alcanzado la impresionante cifra de 90.000 copias vendidas. Se puede decir que esto sí es tener un principio muy "sólido".
- Lo que sí nos parece poco sólido son las pretensiones que han llevado al grupo de presión francés Familias de Francia a tomar acciones legales para que se retiren de las tiendas una serie de juegos, como *Resident Evil 2, Grand Theft Auto* y *Wild 9,* por su supuesto contenido violento. Señores, hagan el favor de mirar las etiquetas que califican los juegos por edades.
- Madonna ha adquirido los derechos para realizar una película sobre el juego *Parasite Eve.* ¿Será por el parecido entre la cantante y la protagonista del juego?.
- Naughty Dog, los creadores de *Crash Bandicoot* están trabajando en un nuevo proyecto que presumiblemente verá la luz en el nuevo soporte de Sony. Lo único que os podemos decir de este juego es que el protagonista no será Crash.

Un clásico de la lucha en 3D

BLOODY ROAR 2
-BRINGER OF THE NEW AGE-

• Más rápido • Animación de los personajes más suave • Mejor definición •
• Más personajes para jugar: 9 + 2 ocultos • Más movimientos de lucha •
• Modo Beast Drive más espectacular • Más de 400 imágenes •





Hermosilla, 46. 2º dcha ¬ 28001 Madrid ¬ Tel: 91 578 13 67 ¬ www.virgin.es

Nuevos Accesorios y Periféricos de logic 3

Logic 3 continúa distribuyendo en nuestro país una serie de productos dirigidos a todos aquellos usuarios que pretendan sacar el máximo partido a su consola. En esta ocasión nos presenta un volante, un mando analógico en varios colores y un curioso mueble auxiliar para proteger la consola de cualquier imprevisto.

Space Station

Este curioso accesorio no es ni más ni menos que un pequeño mueble para proteger la consola y al mismo tiempo tener todo (consola y accesorios) "recogidito". En su superficie podréis colocar un televisor de 14 pulgadas, que quedará fijamente asentado, mientras que en su interior podéis guardar con total comodidad la consola y dos mandos. Además incorpora una torre para almacenar los juegos. Su reducido tamaño no le impide ofrecer un gran servicio a aquellos de vosotros que seáis unos maníaticos del orden o, por el contrario, a aquellos que quieran poner un poco de orden en su vida consolera.

Topdrive

Este compacto volante promete ofrecer la mayor precisión del mercado gracias a su compatibilidad con la función analógica. Además incorpora la palanca de cambios programable en el propio volante, algo poco usual pero que en la práctica resulta tan cómodo como atractivo.
Cuenta además con dos pedales, una cruceta digital y la posibilidad de elelgir entre varios radios de giro del volante.



PsChallenger Pad

Este nuevo mando analógico es compatible con la función Dual Shock, aunque no es un producto oficial de Sony. Presenta dos sticks analógicos que cuentan con un fabuloso acabado, una cruceta digital con 8 microinterruptores, ocho botones con función autofire independiente y la función Slow Motion.



No Fear Downhill

Ciclismo de montaña

Codemasters, la veterana compañía inglesa que tantos buenos ratos nos ha hecho pasar con títulos magistrales como *Micromachines,* nos tiene preparado otro juego que destilará velocidad por todos sus bits.
No Fear Downhill será un simulador deportivo ambientado en el sugerente mundo de las mountain bike, en el que tendrás que realizar todo tipo de acrobacias y maniobras arriesgadas con tu bicicleta por paisajes tan diversos como un bosque, una ciudad o una montaña helada.
No Fear Downhill será distribuido en nuestro país por Proein, y saldrá a la venta hacia finales de mayo.







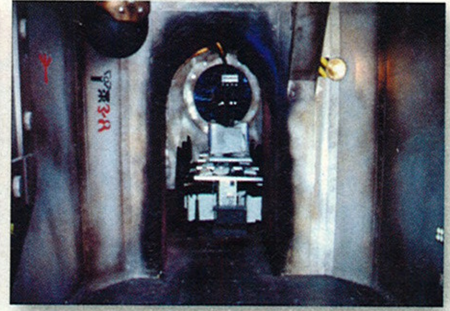


LA COMBINACIÓN PERFECTA PARA LOS PILOTOS MÁS SALVAJES
rollcage
RACE 32/64
SHOCK 2™
El volante con tecnología Shock 2™ que convertirá tus derrapajes, impactos y explosiones en un nuevo mundo lleno de sensaciones.
PSYGNOSIS
ATD
Guillemot
PlayStation
PC CD ROM
"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1990-9 Psygnosis Ltd/Attention To Detail.
Developed by Attention To Detail. Rollcage, Psygnosis and the Psygnosis Logo are ™ or ® of Psygnosis Ltd. All Rights Reserved.
www.psygnosis.com
www.rollcage-game.com

Nueva macrotienda de Centro Mail

La cadena Centro Mail continúa creciendo. Recientemente ha abierto una nueva y revolucionaria tienda en Madrid, en la calle Preciados nº 34, que en sus tres pisos ofrece muchos más servicios de los habituales.
No sólo vende juegos y periféricos de consola y ordenador, sino que además ha destinado una de sus salas a la venta de comics, y otra a juegos de ordenador en red. Esta última -llamada Confederación-, ha sido decorada como una inmensa nave espacial y en ella hasta 45 personas podrán jugar en red con los mejores títulos de PC.
Esta tienda es tan sorprendente y "molona" que merece la pena que todos los que vivais en Madrid os paséis para echarle un vistazo. ¡Ojalá todas las tiendas fueran así!





Busca las diferencias







Si os habéis fijado, los carteles de las películas varían dependiendo del país en el que se estrenan. Curiosamente, éste fenómeno se está empezando a imponer también en los videojuegos, tal y como demuestra el ejemplo que os ofrecemos este mes.
No sabemos muy bien porqué los creativos japoneses y europeos responsables de dar forma a la carátula de *Metal Gear Solid* tienen conceptos tan distintos, y menos aún el motivo por el que se producen estos cambios.
Eso sí, que conste que a nosotros nos gusta bastante más la elegante versión japonesa (a la derecha).

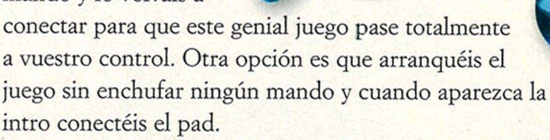
El club Global Games a tu alcance

CLUB
LA CADENA DE VIDEOJUEGOS MÁS GRANDE DE EUROPA
0000 0000 0000 0000
VÁLIDA DESDE 01/99 HASTA FINAL 01/00
JOSÉ GARCIA PEREZ

La cadena de tiendas especializadas en videojuegos Global Games España ha creado para todos sus clientes un club de socios a fin de mantener con ellos una relación más estrecha y ofrecerles una serie de ventajas, algunas realmente originales.
Así, los socios del Club podan probar los juegos en pantallas gigantes y estarán invitados a asistir a todas las presentaciones de nuevos productos que se efectúen en las tiendas. Además, podrán alquilar juegos y acceder a descuentos que irán desde el 2% al 15%.
También tendrán acceso al Global Game Party donde se propondrán torneos a nivel nacional e internacional contra los ganadores de las tiendas de Milán o Londres.
Por si todas estas ventajas fueran pocas, gracias a la tarjeta podrán acceder al servicio on line recibir información por correo electrónico y conocer las novedades de los juegos y consultar trucos y recibir asesoramiento a través de la página Web. (http:\\www.globalgame-europe.com/globalprensa.html).
Los mayores de edad también podrán comprar a plazos gracias a la tarjeta Aurora.

Estos bichos dan mucha guerra

Quizás no sepáis que a los errores informáticos se les conoce con el nombre de "Bugs", es decir, Bichos. Esto viene desde que uno de los primeros ordenadores (inmensas máquinas hechas de válvulas que podían ocupar la planta de un edificio) empezó a dar errores bastantes peculiares. Se revisaron todas las válvulas y al final se descubrió... ¡un nido de cucarachas dentro de la máquina. No era un error, era un bicho.
Pues bien, los Bichos siguen dando problemas, aunque esta vez en PlayStation. Resulta que si intentáis jugar al juego *Bichos* con un mando analógico, un Dual Shock, por ejemplo, podéis encontraros con que el juego no responde a los controles, ni siquiera hace caso si pulsáis Start.
No os asustéis, que no pasa nada. Basta con que desenchuféis el mando y lo volváis a conectar para que este genial juego pase totalmente a vuestro control. Otra opción es que arranquéis el juego sin enchufar ningún mando y cuando aparezca la intro conectéis el pad.
Lo dicho, los Bichos siguen haciendo de las suyas.





DARKSTALKERS™ 3

El retorno de la saga de luchadores
más tenebrosa y siniestra
de la historia del juego



Look "manga" japonés

18 personajes, 4 de ellos completamente nuevos

Soporte de Dual Shock: máxima experiencia

Para 1 ó 2 jugadores

Mientras la humanidad descansa en la paz de sus hogares,
las criaturas más perversas se enfrentan en una lucha
sin piedad por el dominio de la noche





Hermosilla, 46. 2º dcha – 28001 Madrid – Tel: 91 578 13 67 – www.virgin.es

Sony anuncia el lanzamiento de su nueva

Llega la PlayStation del nuevo milenio

ワネセカテマムウ

¿sabes de informática?

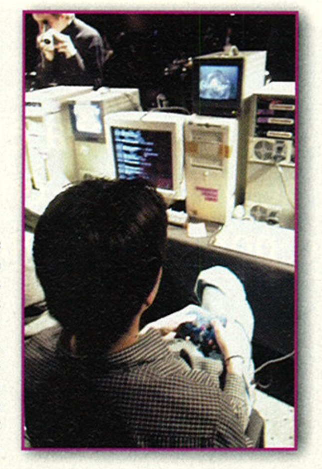
CPU
Procesador: 128 bits (Emotion Engine)
Velocidad de reloj: 300 MHz
Memoria caché: 16 KB
Memoria RAM: 32 MB
Velocidad de proceso: 3.2 GB por segundo.

GRÁFICOS
Decodificador de imagen: MPEG2
Manejo máximo de polígonos: 75 millones.
DRAM (velocidad de proceso de datos): 48 GB por segundo.
Paleta: RGB 24 bits (millones de colores)

SONIDO
Canales: 48 canales ADPCM, definibles.
Frecuencia de sampleo: 44.1 KHz.

SOPORTE
CD-ROM, DVD.

El anuncio no pilló a nadie por sorpresa. Desde días antes del viaje todo el mundo imaginaba lo que en realidad iba a ocurrir en Tokio. Más que nunca, en los mentideros del sector se podían encontrar datos, cifras rumores y especulaciones referentes a la nueva consola de Sony. Era un secreto a voces que el día 2 de marzo en el Tokio International Forum iba a tener lugar la esperada presentación de la máquina.



Durante la demostración de las cualidades de la máquina, los desarrolladores de las demos estuvieron jugando... con un pad de PlayStation. Y es que entre todas las cosas que NO se dijeron estaba el aspecto que tendrá la nueva consola y cómo serán sus periféricos.

Bajo un cartel en el que se podía leer: "Un Viaje al futuro" desfilaban las máximos responsables de Sony Computer Entertainment Japón. Cámaras de televisión, periodistas, fotógrafos... más de 1.500 personas -entre ellas el enviado especial de PlayManía-, esperando el momento en el que se desvelaran todos los misterios y se aclararan las cuestiones de las que ya se llevaban meses hablando. ¿Cómo sería PlayStation 2?

Una presentación a la altura de las circunstancias.

El maestro de ceremonias fue el propio Ken Kutaragi, vicepresidente ejecutivo de Sony y responsable de desarrollo. Subió a la palestra y confirmó lo que todos queríamos oír: que la fase de investigación y desarrollo de la nueva máquina de Sony estaba concluida.

Ya había datos reales, especificaciones técnicas y un nuevo concepto que llevar a los juegos: la Emoción.

No, no nos hemos puesto románticos, ni se nos han escapado unas lagrimitas leyendo los datos de la consola. Es que, simplemente, Sony quiere introducir la idea de la emoción en su nuevo soporte y sus nuevos juegos. De hecho, la CPU de la máquina (que a falta de nombre oficial seguiremos llamando PlayStation 2) tiene el curioso nombre de Emotion Engine.

La idea es que el potencial de la consola sea capaz de reproducir los pensamientos y sentimientos de los personajes y no sólo su movimiento. El concepto se ha bautizado como "Emotion Synthesis" y con él se pretende añadir una nueva dimensión a los videojuegos.

Para mover tantas emociones la máquina tendrá un gran corazón. Un corazón

consola para mediados del año 2000

クケコナニヌ

El 2 de marzo Sony reunió en Tokio a periodistas de todo el mundo para asistir al PlayStation Meeting 99 y celebrar los 50 millones de PlayStation vendidas en el planeta. Sin embargo, desde el principio ya se sospechaba que tras la celebración se ocultaba algo más. Y así fue. Sony anunció oficialmente el lanzamiento de su nueva consola. ¿Para cuándo? Para el próximo milenio.

de 128 bits que han desarrollado conjuntamente Sony y Toshiba.

Las cifras son abrumadoras y los datos sólo están al alcance de los más puestos en informática (os hemos preparado un cuadrito con ellos), pero lo realmente importante es lo que, fríamente, puede hacer.

PlayStation 2 podrá mover 75 millones de polígonos sin texturas, unos 20 millones texturados. Esto significa que va a procesar una cifra superior de polígonos de lo que conseguiría un Pentium III equipado con una tarjeta aceleradora Voodoo 3.

Los efectos gráficos que se podrán conseguir con este potencial auguran juegos como no hemos visto hasta ahora, con una increíble cantidad de detalles.

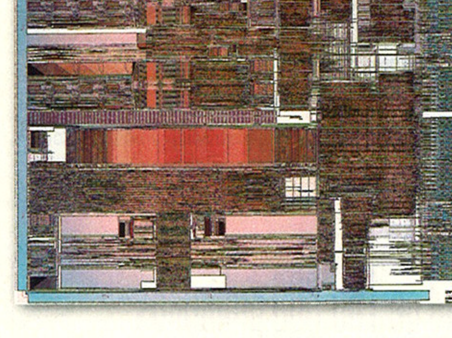
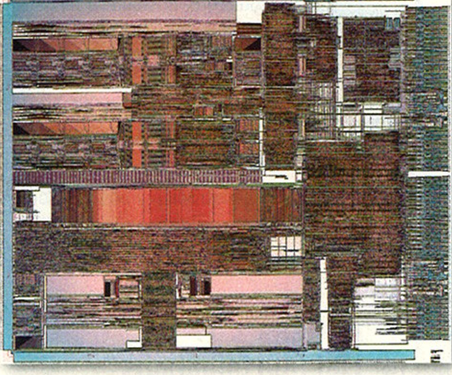
Eso sí, no se anunció el desarrollo de ningún juego.

Lo que se dijo y lo que no se dijo.

Mientras todos alucinábamos viendo la demostración de la potencia de la consola en las pantallas gigantes del Tokio International Forum, fueron desgranándose más y más cualidades de la máquina.

Kutaragi siguió hablando y confirmando con sus palabras algunos de los datos que hacía meses circulaban como rumores.

La consola tendrá un lector DVD, lo que asegura una capacidad de almacenamiento impresionante. Los problemas por falta de espacio han pasado a mejor vida. De todos modos, PlayStation 2 está también preparada para leer CDs normales.

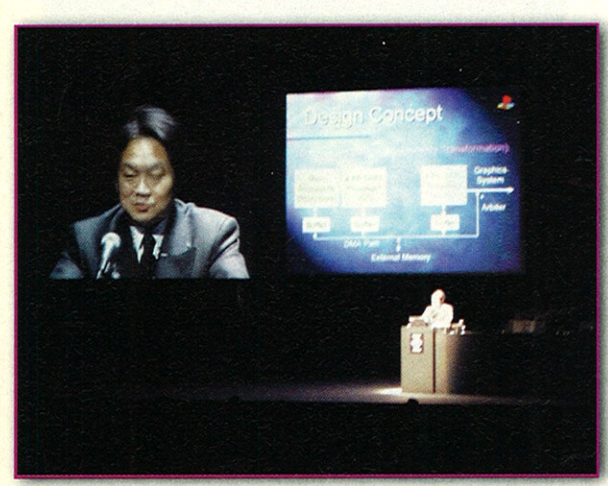
Este es el Emotion Engine, el corazón de la nueva PlayStation. Este pequeño procesador de 17 mm de ancho y 14 de alto será el responsable de que la consola sea capaz de mover más de 70 millones de polígonos. Pero lo más importante es que Sony quiere aprovecharlo para transmitir, además de impecables efectos gráficos, los sentimientos y emociones de los personajes.

Y esto nos lleva a otras de las grandes características de la máquina: los juegos de la actual PlayStation funcionarán sin problemas en PlayStation 2 y es posible que vayan incluso más rápidos.

Sin embargo, a colación del tema del DVD, la duda que no se ha despejado es si se podrán leer DVD de vídeo, algo técnicamente posible, pero que aún no está decidido.

Tampoco se dijo si llevará módem incorporado para jugar On Line, o cuántos mandos se podrán conectar, o qué forma tendrá o cuánto costará (hay quien dice que unos 400 dólares, unas 65.000 pesetas)...

Lo cierto es que todavía quedan muchas incógnitas por resolver (entre ellas el nombre definitivo), pero al menos sabemos su fecha de lanzamiento: será en marzo del 2000 en Japón y en otoño de ese mismo año en Europa. Paciencia y a esperar noticias.



Ken Kutaragi, padre de la actual PlayStation, ejerció de maestro de ceremonias y nos fue explicando paso a paso las características técnicas de la máquina.

Y los juegos... ¿qué?

En realidad, aparte de anunciar de manera oficial lo que todos más o menos sabíamos o intuíamos de PlayStation 2, Sony no ha levantando demasiadas incógnitas en torno a la nueva máquina. Ni siquiera le ha dado nombre.

Sin embargo, lo que más echamos de menos fue una lista de posibles juegos que acompañen el lanzamiento de la consola. Ni siquiera se proporcionó una lista de desarrolladores que pudieran hacernos imaginar alguna maravilla...

Claro que la imaginación funciona de lo lindo, los rumores circulan y como bien dijo Kutaragi: *"Si no hay software, no habrá lanzamiento. Pero somos muy optimistas"*.

Entre otras cosas, sabemos de buena tinta que Infogrames va a recibir un kit de desarrollo en Junio y que probablemente *V-Rally 3* será el primer juego de Eden Studios para PlayStation 2.

También es sospechoso el silencio con el que Capcom ha rodeado la aparición de un nuevo *Resident Evil*, que no hace mucho parecía como un título seguro para PlayStation y ahora no quieren pronunciarse al respecto. Aunque casi con seguridad *Resident Evil 3* será para PlayStation 2.

Parece obvio que Square podría trabajar con Sony y que Namco podría estar preparando *Tekken 4* para la nueva consola. De hecho, la compañía nipona tiene intención de desarrollar una nueva placa arcade con la tecnología de PlayStation 2.

A falta de confirmaciones no vamos a alargar demasiado estas elucubraciones. Eso sí, el potencial de la consola puede quedar plenamente demostrado cuando paséis de página y veáis lo que Sony nos enseñó durante la presentación de la su nueva máquina.

Una demostración de auténtico lujo

サシスセソハフ



Namco realizó una animación de la chica de *RRT4* que dejó pasmados a todos los asistentes. Casi parecía una modelo real tanto es sus movimientos como en sus expresiones.

Con tan sólo 10 días de margen, Sony hizo llegar a diversas compañías un kit de desarrollo. La idea era, simplemente, que programaran algo que se pudiera enseñar durante la presentación.

Obviamente no había tiempo para programar un juego completo, ni siquiera había tiempo para profundizar en los entresijos de la consola.

En estas condiciones Sony, Square, Namco, Polyphony y From Software se montaron su demostración y nos dejaron a todos perplejos.

Al respecto de ello, Teruhisa Tokunaka, presidente de SCEI, comentó: *"La noche anterior a la presentación, fuimos a comprobar cómo iban las demostraciones, y lo que vimos suponía un salto de calidad tan grande que nos dejó gratamente sorprendidos".*

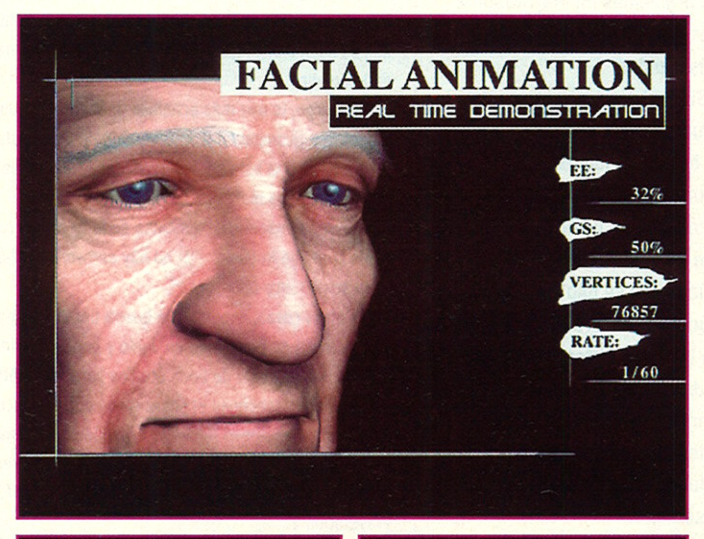
Pero no sólo era cuestión de la calidad de las imágenes que vimos (superior a cualquier intro actual) sino, sobre todo, que esas demostraciones eran en tiempo real, incluso se veía a los programadores jugando. Eso sí, con un pad de PlayStation. Y es que, entre otras muchas cosas, tampoco se sabe cómo será el pad de la nueva consola.

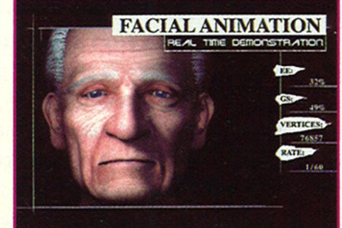
De todas formas, las demostraciones (imágenes de *Final fantasy*, *Tekken* o *Gran Turismo*) no son juegos en desarrollo. Así lo confirmó Ken Kutaragi: *"El propósito de la demostración es mostrar la capacidad técnica de la consola. Eso no significa que el software que se vio vaya a aparecer cuando se ponga a la venta".*

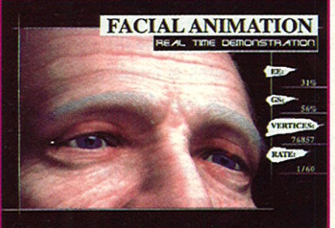
Dicho esto, disfrutad, que las imágenes merecen la pena.

La expresividad de 100.000 polígonos

Como todos sabéis, Square está haciendo una película de animación basada en la saga *Final Fantasy*. Pues bien, para la demostración se cogió la cara de uno de los personajes de la película y se hizo que tomara vida empleando 100.00 polígonos capaces de transmitir en tiempo real todo tipo de expresiones faciales. Genial.







La realidad de Gran Turismo

Entre otras cosas, Sony mostró la secuencia de una carrera de lo que podría ser *Gran Turismo* en PlayStation 2. La velocidad era vertiginosa, pero las luces y reflejos en los coches, la pureza del color y la solidez del entorno, fue lo que más nos alucinó.





Durante la rueda de prensa, los máximos responsable de Sony confirmaron que ninguna de las imágenes pertenecía a juegos en desarrollo para PlayStation 2.



La escena del baile de una de las CG's más espectaculares de *Final Fantasy VIII*, generada en tiempo real, fue otro de los trabajos que Square preparó para la demostración. Aunque parecía una escena renderizada, en realidad la estaban moviendo con el pad de PlayStation realizando rotaciones y zooms donde se podían admirar detalles tales como la luz o el movimiento de la ropa y el pelo.

¡¡Nadie luchará como PlayStation 2!!

Square preparó una escena de una pelea en el interior de un restaurante japonés. Se pudieron ver a varios personajes a la vez luchando y destrozando cosas. Muy impactante.

Sin embargo, lo que más nos impresionó a todos fue la demostración de Namco usando a los personajes de *Tekken*. Aunque el engine (y los combatientes) eran de *Tekken 3*, alrededor de la pelea había cerca de 20 espectadores moviéndose y haciendo gestos con una variedad de expresiones y gestos de lujo.







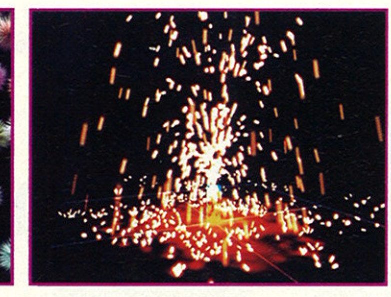


ワタオトセズアイミム

Capaz de manejar todo tipo de texturas y efectos visuales







Una serie de secuencias sueltas sirvieron para que Sony mostrara algunas de las capacidades de su nueva máquina. Pudimos ver transparencias, reflejos y movimientos de agua. Había fuegos artificiales que nos permitieron apreciar el movimiento de minúsculas partículas con distintas trayectorias y comportamientos. Texturas de todo tipo cambiando y deformándose en tiempo real, movimientos independientes de miles de fibras que se podían ampliar sin mostrar un mísero pixel... Cuando todo esto se aplique a los juegos...

Ridge Racer Type 4

¡¡Esto sí que es velocidad!!







En su día *Rage Racer* supuso una mejora cuantitativa respecto a los dos versiones anteriores de *Ridge Racer*, pero ahora todas estas mejoras nos parecen insignificantes comparadas con la revolución que supone *RR Type 4*.

Lo primero que llama la atención es el incremento que ha experimentado el número de vehículos. En principio disponemos de cuatro modelos básicos, pero al ir ganando carreras podremos ir añadiéndoles todo tipo de extras, de forma que con todas las modificaciones posibles más los coches ocultos -que también los hay-, se alcanza la nada despreciable cifra de 320 vehículos. Todos los coches, pese a no corresponder a modelos reales, ofrecen un arrogante y atractivo diseño.

ACORDE CON ESTA MEJORA está el alucinante diseño de los ocho circuitos, que son los más sólidos e impactantes que hemos visto jamás. Su fastuoso diseño no deja lugar al molesto "popping" y eso que presentan un entorno plagado de detalles de tamaño considerable: montañas, edificios, túneles... No menos sorprendente es el magistral tratamiento que han recibido los efectos luminosos, destacando las realistas fuentes de luz que permiten distinguir el momento del día en que competimos o los destellos de los faros.

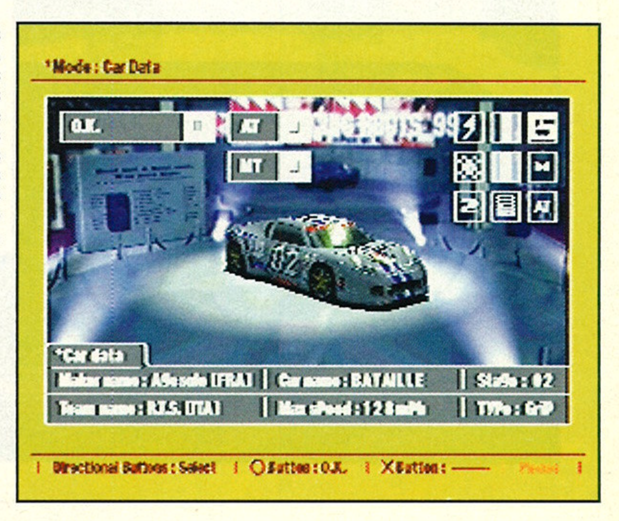
Y no hablemos de la asombrosa sensación de velocidad conseguida, que si en general es impresionante, cuando corremos con los modelos ocultos que pueden alcanzar los 300 Km/h. las carreras se convierten en experiencias apasionantes.

De este mejorado conjunto, lo único que permanece

La aparición de Ridge Racer Type 4 supone la culminación de la saga de velocidad más jugable, divertida y espectacular que podemos encontrar en PlayStation.



Los 320 vehículos disponibles son, en realidad, modificaciones de los cuatro vehículos iniciales más algún que otro coche oculto. Las mejoras de los vehículos las conseguiremos ganando carreras.





Al completar el Grand Prix, aparece un nuevo modo de juego, que nos ofrecerá la posibilidad de competir con una serie de coches de lo más pintoresco.



En *RRT4* podemos crear pegatinas para adornar nuestro vehículo.

totalmente inalterado es ese estilo de conducción que sólo Namco sabe imprimir a sus creaciones, muy reconocible por su descarado enfoque arcade y que nos permite disfrutar a tope de las carreras prácticamente desde el primer instante.

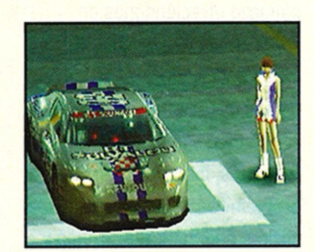
La perfecta construcción de los coches y los circuitos es como para cortar la respiración: con RR Type 4 Namco ha sabido combinar realismo gráfico y desbordante jugabilidad.

A PESAR DE ESTAS VIRTUDES, *RRT4* tiene también un par de pequeños inconvenientes.

El primero es el reducido número de modos de juego, ya que sólo el Grand Prix (en el que podremos conseguir nuevos vehículos al ganar carreras) engancha durante bastante tiempo. Es más, ni siquiera se ha incluido un modo de carrera sencilla.

El segundo inconveniente es la escasa capacidad del garaje, que tan sólo nos permite tener 8 vehículos guardados para escogerlos en cualquier momento. En un principio, el PocketStation iba a ser el encargado de almacenar todos los vehículos, pero Sony nos ha confirmado que esta opción no estará disponible.

Aún así, estos defectos no no impiden que Namco haya conseguido culminar un magistral juego de velocidad.





¡¡Vaya repeticiones!!





En su día, *Gran Turismo* creó escuela en muchos sentidos, siendo las espectaculares repeticiones de las carreras uno de los aspectos más imitados. Su enfoque, totalmente televisivo, y su desbordante realismo fijaron unas pautas que casi todas las compañías han seguido a pies juntillas. En este sentido, Namco ha dado un paso más, ofreciendo una serie de detalles que los chicos de Polyphony (los creadores de *GT*) no pudieron incluir en su obra maestra. Si no lo creéis, esperad a ver las estelas que dejan los faros de los coches o los zooms que nos muestran unos vehículos de apariencia sorprendentemente real.

Frente a *Gran Turismo.*

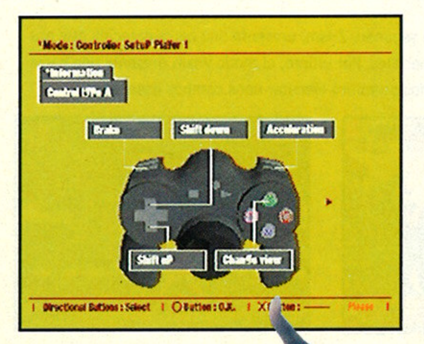
La pregunta del millón: ¿Cuál es mejor, *Gran Turismo* o *RRT4*? Bueno, en nuestra opinión *RRT4* supera técnicamente a *GT* y las carreras resultan más divertidas. Ahora bien, las opciones, modos de juego y posibilidades de *GT* quedan muy por encima de *RRT4*. Tú mismo con tu turismo.





JogCon: un mando a su medida

El JogCon es un mando diseñado por Namco expresamente para *RRT 4* y se pondrá a la venta simultáneamente al juego. Tiene un minivolante que ofrece resistencia y presenta distintos recorridos para adecuar a cada gusto la amplitud del giro. Al jugar veremos en la parte inferior de la pantalla una línea mostrando la posición del volante.







RIDGE RACER TYPE 4
Velocidad

Compañía: **Namco** Precio: **8.490 ptas.**

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1-2**

M. Card (1 bloque) · Dual Shock · JogCon

Gráficos 9 · Sonido 9 · Diversión 9

- El magistral diseño de los circuitos
- Las carreras son soberbias.

- No poder guardar los 320 coches.
- ¡¡Queremos más circuitos!!

9

No es un simulador como *Gran Turismo*, ni tiene tantas opciones. Sin embargo, es el mejor y más divertido arcade de velocidad para PlayStation.

Street Fighter Alpha 3

El mejor *Street Fighter* de la historia



Street Fighter revolucionó los juegos de lucha introduciendo conceptos innovadores que no han pasado de moda pese a la aplicación de las 3D. Es una de las sagas de lucha más jugables que existen y este Street Fighter Alpha 3 supone su culminación.

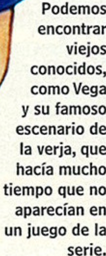
La saga *Street Fighter* ha presentado algunos capítulos que, pese a su calidad, fallaban en ciertos aspectos. Si las animaciones eran correctas, los tiempos de carga eran eternos. Si se reducían los tiempos de carga, la jugabilidad se veía afectada... Pues bien, en *Street Fighter Alpha 3* todos estos problemas han sido eliminados de un plumazo ofreciéndonos un juego con unos períodos de carga minúsculos y una jugabilidad idéntica a la de la recreativa.

Es más, incluso supera los problemillas de gestión de sprites que tiene PlayStation y que impiden que las conversiones de juegos 2D de recreativas lleguen a alcanzar el mismo nivel de la máquina. Tanto es así, que esta entrega de la serie se acerca a la recreativa original más de lo que a primera vista pudiera parecer. Podemos decir que es el *Street Fighter* definitivo y sólo por esto merecería la pena comprarlo. Pero aún hay más.

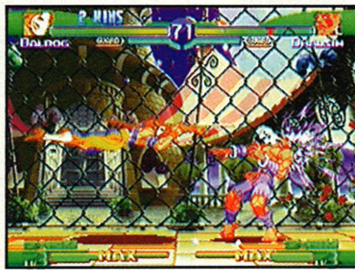
EN UN ALARDE DE SUPERACIÓN, Capcom ha incluido varios personajes que no aparecían en la recreativa, como Guile, y un divertidísimo modo de juego llamado World Tour que nos permitirá descubrir personajes y modos ocultos. Así, nos encontramos con un total de 34 luchadores, algunos completamente nuevos y otros que no aparecían desde hace bastante tiempo, como Blanka.

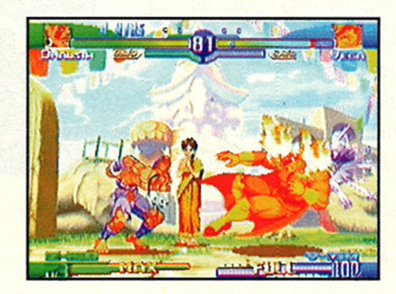
Siguiendo esta línea de mejoras, encontraremos un total de 10 modos de juego que nos permiten disfrutar de combates por equipos o de enfrentamientos presididos por una serie de condiciones variables, como la cantidad de daño que infligimos al rival.

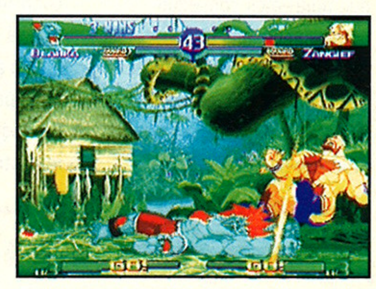
A LA VISTA DE TODO ESTO, podemos decir que *SFA 3* es el más completo de la saga, pero si todavía os queda alguna duda debéis saber que Capcom ha introducido tres sistemas de lucha distintos (X ism, V ism y Z ism) que recopilan lo que ha sido la



Podemos encontrar viejos conocidos, como Vega y su famoso escenario de la verja, que hacía mucho tiempo que no aparecían en un juego de la serie.







Los sistemas X ism, V ism y Z ism: ¡¡Lucha como quieras!!

Cuando seleccionemos un personaje, se nos dará la oportunidad de escoger uno de los tres sistemas de lucha que aparecen en *SFA 3*. El primero, llamado X-ism, cuenta con una barra de especiales que nos permitirá ejecutar sólo uno de estos demoledores movimientos. El segundo, Z-ism, presenta una barra parecida que nos permitirá ejecutar hasta 3 especiales. Por último, el modo V-ism presenta una barra completamente distinta que nos permitirá ejecutar unos combos especiales.









SFA 3 ofrece un total de 34 luchadores, incluyendo habituales de la saga y a algunos nuevos personajes. Una cifra más que considerable.

evolución del juego.

Por otra parte, las animaciones de los luchadores han sido notablemente mejoradas gracias a la utilización de recursos propios de las 3D (como el Light Sourcing) que alivian notablemente el trabajo del procesador, pero sin llegar al nivel de la recreativa. Aún así, muestra los gráficos más rápidos, espectaculares y fluidos de toda la serie.

Sabemos que ningún *SF* se puede comparar a bestias del calibre de *Tekken 3*, pero *SFA 3* es el mejor juego de lucha en 2D que podéis encontrar en PlayStation. Y con él tenéis la diversión más que asegurada.

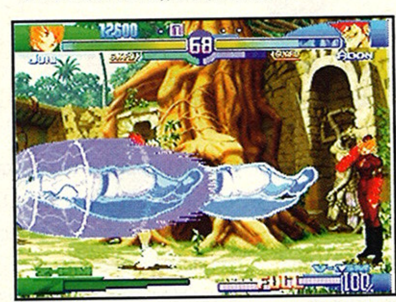






Las chicas son guerreras

Curiosamente, los cuatro personajes nuevos que se estrenan en *SFA 3* son chicas. Para que luego digan del machismo en los videojuegos...
Dos de ellas, Juni y Juli son muy parecidas (tienen el mismo uniforme), aunque la ejecución de sus movimientos es totalmente distinta. Mika, por su parte, es una atractiva guerrera especializada en la lucha libre. Por último, Karin es una muchachita experta en artes marciales japonesas que demuestra ser endiabladamente rápida.



Juni



Juli



Karin



Mika

La gran cantidad de luchadores y modos de juego, unidos a la espectacular presentación gráfica y a los reducidos períodos de carga, hacen de este título el mejor arcade de lucha 2D.

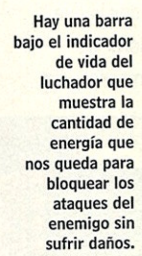
Participa en el World Tour







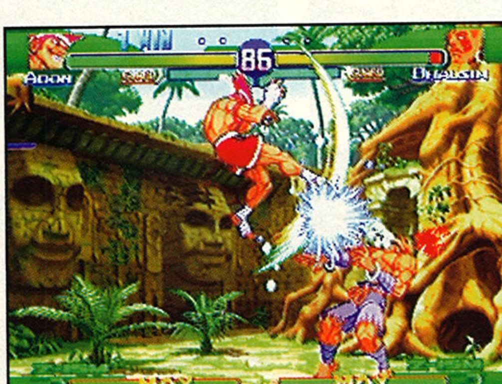
El modo World Tour os permitirá mejorar las condiciones de los luchadores y encontrar algunos personajes y modos de juego ocultos.
La mecánica es sencilla: podemos desplazarnos por un mapa en busca de combates que, por regla general, presentarán algún tipo de condición especial (pelear contra dos rivales...) Cuando ganemos, nuestro personaje recibirá puntos de experiencia y nuevas habilidades al más puro estilo de los juegos de Rol.



Hay una barra bajo el indicador de vida del luchador que muestra la cantidad de energía que nos queda para bloquear los ataques del enemigo sin sufrir daños.









STREET FIGHTER ALPHA 3
Lucha

Compañía: **Capcom** Precio: **7.490 ptas.**
Idioma: **Inglés** Jugadores: **1-2**
Memory Card (1 bloq. - 3 Recom.) Dual Shock

Gráficos 9 Sonido 8 Diversión 9

- Divertido y espectacular.
- Los reducidos tiempos de carga.

- Como casi todos los juegos de lucha 2D, tiene pocos movimientos.

9

Un montón de personajes y modos de juego con la jugabilidad clásica de *SF*. No es *Tekken*, pero sí es el mejor juego de lucha 2D que te puedes encontrar.

Hard Edge

Una digna copia de *Resident Evil 2*

Los seguidores de las aventuras tipo Resident Evil 2 recibirán con alegría este título de Sunsoft que ha sabido aportar personalidad propia y elementos nuevos capaces de añadir atractivos a la línea marcada por el monstruo del género.

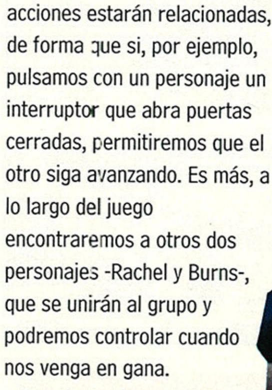
Hard Edge se presenta casi por sorpresa en PlayStation para convertirse, de entrada, en una de las mejores aventuras de acción jamás vista en una consola.

La idea y el estilo de juego de este título de Sunsoft son casi calcados a los del mítico *Resident Evil 2*, si bien esta circunstancia puede ser considerada casi como una virtud más que como un defecto. La cosa va de que un grupo de las fuerzas especiales se adentra en un enorme edificio controlado por unos terroristas. El grupo es aniquilado y sólo Alex y Michelle quedan en pie. Ahora, los dos héroes deben conseguir neutralizar la amenaza terrorista recorriendo el edificio y solucionando los puzzles que les vayan saliendo al paso. De esta forma, encontrar llaves, leer notas, pelear con terroristas y seres mutantes, aprender combinaciones de cajas fuertes, mover estatuas... en definitiva, explorar cada rincón del rascacielos buscando la manera de conseguir avanzar, será tu principal cometido.

PRONTO NOS DAMOS CUENTA de que hay un punto importante que diferencia a *Hard Edge* de *Resident Evil 2* y es que podemos jugar con uno u otro protagonista alternando su control cuando lo deseemos. Mientras los dos héroes vayan juntos simplemente cambiaremos el personaje que manejamos en pantalla, pero cuando se separen nos encontraremos en zonas diferentes del edificio que deberemos explorar por separado. Sin embargo, sus acciones estarán relacionadas, de forma que si, por ejemplo, pulsamos con un personaje un interruptor que abra puertas cerradas, permitiremos que el otro siga avanzando. Es más, a lo largo del juego encontraremos a otros dos personajes -Rachel y Burns-, que se unirán al grupo y podremos controlar cuando nos venga en gana.

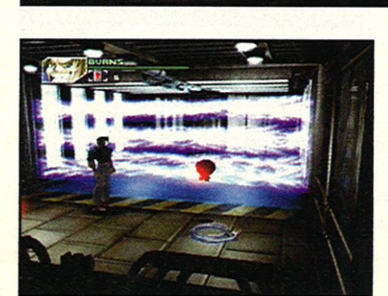
Por si esto fuera poco, dependiendo del orden en que vayamos resolviendo los







Como en toda buena aventura que se precie, los códigos, las tarjetas codificadas y demás sistemas de activación de máquinas y de apertura de puertas, son elementos importantísimos.









Es una pena que este juego no esté en castellano, pues se trata de una magistral aventura de acción que brilla tanto por sus gráficos como por su argumento.

puzzles, las cosas trascurrirán de manera diferente.
Por todo esto, *Hard Edge* se convierte en una aventura con un desarrollo muy variado y con unas grandes posibilidades.

TÉCNICAMENTE nos encontramos también con un planteamiento muy parecido al visto en juego de Capcom. Los escenarios -literalmente, alucinantes-, están prerrenderizados, mientras que los personajes son modelos poligonales. Sin embargo, estos personajes no están diseñados de una manera realista, sino que parecen extraídcs de una película manga. De igual modo, aunque algunos protagonistas tienen armas, su poder de ataque reside en el combate cuerpo a cuerpo y pueden realizar golpes especiales más propios de un beat'em up que de una aventura.

Al igual que en *RE2*, la acción está presidida por cámaras fijas que se activan al pasar por cierto punto del escenario, de forma que la perspectiva cambia constantemente ofreciendo desde primeros planos hasta planos generales. Este sistema añade una nota de misterio, reforzada por situaciones donde los enemigos aparecen por sorpresa. Sin embargo, hay que decir que *Hard Edge* no es tan terrorífico y no tiene una ambientación tan conseguida como la joya de Capcom. Los enemigos no asustan tanto y la banda sonora no sabe aumentar la tensión hasta los increíbles niveles vividos en *RE2*.



Durante el juego disfrutaremos de animaciones destinadas a incluir nuevos elementos en el argumento.





La calidad gráfica es uno de los aspectos más sobresalientes de *Hard Edge*. De hecho, en algunos detalles supera incluso a *Resident Evil 2*, aunque el diseño de los personajes resulta un poco chocante, sobre todo en el caso de los enemigos.

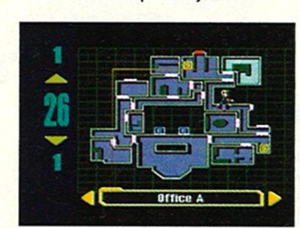
EN CUANTO A LA JUGABILIDAD, el control es duro y al principio nos iremos chocando con las paredes o atascándonos en los quicios de las puertas. Sin embargo, pasados unos minutos ya nos hemos adaptado a la mecánica y podremos movernos con relativa soltura. Eso sí, lo ideal es combinar el stick analógico con la cruceta direccional: uno para correr y moverse rápidamente, y la otra para asegurar la posición y acertar exactamente en el interruptor que debemos pulsar.

En resumen, *Hard Edge* es un juego con una calidad gráfica impresionante y que sabe hacerse enormemente adictivo. Además es un juego bastante "amable" en el sentido de que no te matan a menudo, te permite salvar con bastante frecuencia y los puzzles tienen una dificultad ajustada.

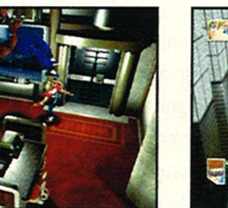
Su único punto negativo es que los textos y los diálogos son muy frecuentes, y no están traducidos al castellano.



En este menú veremos los ítems que llevamos y la energía que le resta a cada uno de los personajes.



En cualquier momento podremos acceder a un mapa en el que veremos las salas que hemos visitado.






Cuando encontremos uno de estos ordenadores podremos salvar la partida. Hay bastantes repartidos por todo el edificio, por lo que esta tarea resulta relativamente sencilla.

Cuatro héroes intercambiables

Alex



Michelle



Burns

Rachel

Aunque empezaremos jugando con Alex y Michelle, tarde o temprano acabaremos encontrando a otros dos personajes: Burns, un fornido hombretón, y Rachel, una ágil niña. Cada personaje tiene sus golpes especiales propios y unas características diferenciadoras, como potencia o velocidad. Unas veces podremos elegir con quién jugar y otras se nos obligará a controlar a alguien en concreto.


HARD EDGE
Aventura de Acción

Compañía: **Sunsoft** Precio: **7.990 ptas.**
Idioma: **Inglés-Francés-Alemán** Jugadores: **1**
Memory Card (1 bloq. - 3 Recom.) Dual Shock

Gráficos **9** Sonido **6** Diversión **8**

- Los escenarios son impresionantes.
- Poder cambiar de personaje.

- No está en castellano.
- El control es un poco duro.

8

Aunque no tiene la genial ambientación de *RE2* y no pasas tanto miedo, es una excelente aventura que te recomendamos encarecidamente (si sabes inglés).

Darkstalkers 3

La monstruosa lucha de Capcom





El monopolio que han creado los entornos 3D en los juegos de lucha no ha impedido que un pequeño grupo de títulos rebeldes muestren que las 2D no están muertas. Un claro ejemplo de ello es este Darkstalkers 3, que rivaliza sin complejos con los grandes de la lucha poligonal.

El mes pasado, en el reportaje que os ofrecimos sobre los juegos de lucha de Capcom, os mostramos las primeras imágenes de este *Darkstalkers 3,* la última entrega de una de las sagas que mayor éxito ha logrado en tierras niponas.

Dado el alto nivel que Capcom ha alcanzado en esta serie, era casi obligado que lanzara la tercera y mejoradísima parte, en la cual se han mantenido las premisas de siempre tanto en lo referente al aspecto gráfico como al desarrollo de los combates.

LA MECÁNICA de *Darkstalkers3* es idéntica a la de cualquier *Street Fighter*, ofreciendo una jugabilidad y un manejo accesible para cualquier tipo de usuario, de manera que, sin conocer todos los movimientos de los luchadores, podremos hacer nuestros pinitos desde la primera partida.

No obstante, no está de más saber que la inmensa mayoría de los movimientos (léase magias, especiales o combos) se basan en el sistema de lucha que ha impuesto *Street Fighter*, que nos obliga a combinar giros de cruceta con botones de ataque. La única diferencia palpable que presenta *Darkstalkers 3* es que, al finalizar un asalto, comenzaremos el siguiente con la energía que nos haya sobrado, siendo este sistema más justo que el que presentan habitualmente la mayoría de beat'em ups.

La principal cualidad que diferencia a *Darkstalkers 3* del resto de juegos de lucha es, sin lugar a dudas, su increíble y agradecido sentido del humor. Sí, porque a pesar de que el juego nos presenta



Darkstalkers 3 cuenta con un modo de juego similar al World Tour de *Street Fighter Alpha 3*, en el que podremos mejorar la condición de los luchadores.



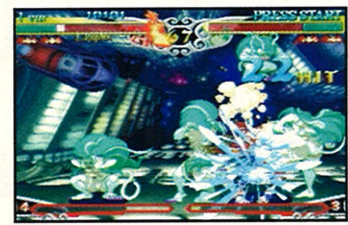
Los golpes especiales no son difíciles de ejecutar. El sistema es muy parecido al de la saga *Street Fighter*, combinando giros de cruceta con botones de ataque.



Ataques "especialmente" divertidos

Ya hemos hecho hincapié sobre el desbordante sentido de humor de *Darkstalkers 3* a lo largo del comentario. Quizás los momentos más hilarantes se producen al ejecutar un ataque especial.
Estos movimientos consumen energía de la barra que aparece en la parte inferior de la pantalla, por lo que no podemos utilizarlos siempre que queramos. Sus efectos son de lo más variopinto, pudiendo encontrar situaciones tan ridículas como realizar un mate de baloncesto siendo nuestro rival la pelota o ver a nuestro oponente moviendo el esqueleto subido en un pequeño escenario.
Si todavía queda alguien que tiene miedo a este tipo de criaturas, que se lo vaya sacudiendo de encima: tienen más sentido del humor que la inmensa mayoría de los mortales.







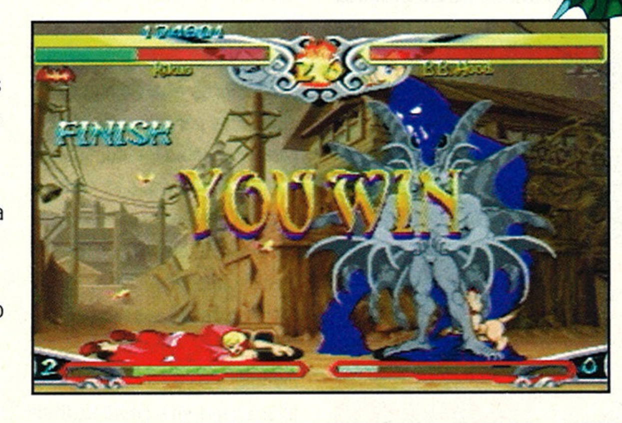
criaturas tenebrosas, cazavampiros, gárgolas y demás seres de la noche, todos ellos ofrecen una serie de guiños cómicos (ya sea al ejecutar un especial o al recibir un impacto) que no tienen desperdicio.

Si tenemos en cuenta que son 18 personajes (más unos cuantos ocultos) y que todos ellos tienen algunos golpes cómicos, no hace falta ser muy listo para darse cuenta de que es quizás el único juego de lucha con el que, aparte de divertiros peleando, os reiréis como posesos. Y si no, pensad en una caperucita roja con una cesta cargada de metralletas, bazookas, minas, granadas... en fin, la locura.

EN SU AFÁN DE PROLONGAR la vida del juego, Capcom ha incluido un modo especial (Original Character) que nos permitirá ampliar las habilidades de los luchadores, pudiendo llegar a crear auténticas bestias pardas con, por ejemplo, cuatro barras de energía.

En definitiva, su carácter humorístico, su asequible sistema de control y el enorme carisma de sus personajes convierten a *Darkstalkers 3* en un título que no deben dejar escapar los buenos fans de los beat'em ups.

No es fácil encontrar un juego de lucha como este Darkstalkers 3 que desmitifique la violencia a base de sorprendentes guiños cómicos e hilarante sentido del humor



Uno de los personajes ocultos nos permitirá "poseer" el cuerpo de nuestro rival al terminar el combate, cambiando así de luchador según avancemos en la partida.

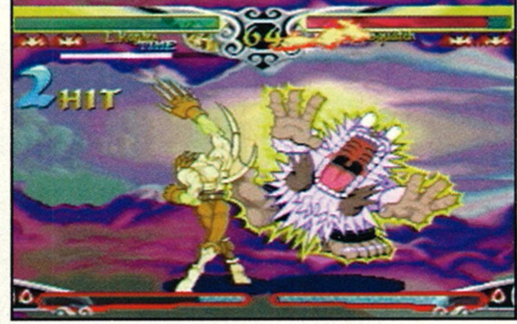












Existe una técnica, llamada Dark Force, que nos permitirá prolongar los efectos de los especiales. Al ejecutarlo, el escenario cambiará.



DARKSTALKERS 3
Lucha

Compañía: **Capcom** Precio: **7.490 ptas.**
Idioma: **Inglés** Jugadores: **1-2**
Memory Card (1 bloq. - 3 Recom.) Dual Shock

Gráficos 9 Sonido 8 Diversión 8

- El impagable sentido de humor.
- El aspecto de los luchadores.

- Los luchadores tienen pocos movimientos especiales.

8

Darkstalkers 3 es un excelente juego de lucha en 2D, pero queda algo por debajo de *SFA 3*. Eso sí, tiene el aliciente del sentido del humor que desprende.

Viva Football

Breve repaso a la historia de los mundiales



Lo más atractivo de este Viva Football es que nos permite jugar con con cualquiera de las selecciones nacionales reales que han participado desde 1958 en un Campeonato Mundial de fútbol

Los simuladores de fútbol generalmente pretenden cubrir el mayor número de competiciones reales posibles, tales como ligas, copas europeas o ligas de estrellas. Sin embargo, hay un grupo de simuladores especialmente diseñados para un evento concreto, como un Mundial o una Eurocopa y que se centran exclusivamente en esa competición ofreciendo al usuario la posibilidad de revivirla desde sus comienzos. Pues bien, aunque la fiebre mundialista ya ha pasado, ahora llega *Viva Football*, título que sigue la línea de *Copa del Mundo: Francia 98*, pero con algunas notas distintivas. La más importante y atractiva es que nos ofrece la posibilidad de jugar cualquier Mundial de la historia.

EN CUALQUIERA DE SUS TRES MODOS DE JUEGO, podremos optar por cualquiera de las selecciones que hayan participado en los Mundiales desde el año 1958. Lo mejor de todo es que os encontraréis con que todas las selecciones presentan su once inicial auténtico, rescatando a las figuras más laureadas del fútbol de todos los tiempos. Así, si escogemos a nuestro combinado del año 1962, tendremos el placer de controlar a Kubala, Di Stefano o Gento, los astros más destacados de nuestro fútbol.

A la hora de jugar podemos probar tres modalidades distintas. Si escogemos el modo Amistoso podremos disputar un partido suelto con cualquier selección. Si optamos por el entrenamiento, podremos afinar las tácticas de nuestro equipo, así como practicar los corners o los saques de banda. Por último, el modo historia nos permitirá



En *VF* también podemos realizar cambios en el once inicial y variar la formación de nuestro conjunto

Si escogemos uno de los mundiales antiguos, disputaremos el partido en blanco y negro, ya que por aquellas fechas todavía no había color en los televisores. Un detalle genial.









¡¡Cambia la historia de los mundiales!!



El modo Historia es el más largo y completo de los tres que presenta *Viva Football*. Gracias a él podremos revivir cualquiera de los mundiales que han tenido lugar desde 1958. Incluso podremos recuperar el mundial que tuvo sede en España y controlar a la selección que en su día no pudo alzarse con la Copa del Mundo.
Tendremos, además, las opciones habituales de este tipo de juegos como realizar cambios en el once inicial o comprobar las tablas de estadísticas.



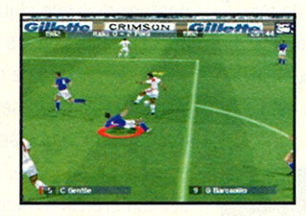




Podremos escoger a nuestra selección entre cualquiera de las existentes en los cinco continentes. Fácil. Después vendrá el problema de elegir con la de qué año jugar ya que, dependiendo de los gustos, preferiréis a una selección u otra por sus jugadores.









revivir todos los mundiales desde 1958, pudiendo incluso cambiar el curso de las eliminatorias previas al mundial.

EN LO REFERENTE A JUGABILIDAD, *Viva Football* combina los sistemas de *ISS* y *FIFA*, dando como resultado un control que al principio desconcierta un poco. De *ISS* recupera la barra de energía que mide la potencia de los disparos y de *FIFA* recoge el perfecto control que tenemos sobre los jugadores.

Sin embargo, uno de los aspectos más discutidos en todos los simuladores deportivos, el tema de los pases, se ha tratado en *Viva Football* de una manera mucho más realista. Aquí no es tan sencillo como pulsar un botón y esperar a que el balón nos llegue: tendremos que desmarcarnos del defensor e ir busca del pase ya que, como en el fútbol real, los pases no son milimétricos.

Viva Football presenta unos gráficos muy parecidos a los de *FIFA*, del que incluso hereda la velocidad de juego y numerosos detalles realistas.

Es en suma, un buen juego de fútbol, aunque ya sabéis, es sólo de Mundiales.

Además de su interesantísimo componente histórico, Viva Football ofrece una elevada jugabilidad y una excelente calidad gráfica.





Perspectivas para todos los gustos







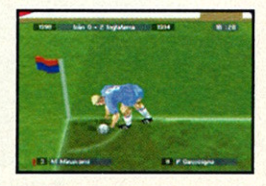
En *Viva Football* encontraréis un total de 5 cámaras distintas que os permitirán disfrutar del partido desde distintas distancias con respecto a los jugadores.
Dos de ellas son aéreas, mientras que las otras tres siguen el partido desde una perspectiva más cercana al jugador. Cabe destacar que, independientemente de la vista que escojamos, la cámara rotará libremente en busca del plano que mejor se acomode a la visibilidad que requiere cada jugada, ofreciendo al mismo tiempo un mayor dinamismo al desarrollo de los encuentros.

Los detalles realistas saltan al terreno de juego

Cualquier simulador que se precie debe presentar una serie de secuencias que, en la medida de lo posible, reflejen lo que acontece en el terreno de juego. Viva Football no es menos, y cuenta con varios tipos de celebraciones, protestas de los jugadores cuando el árbitro les pita falta o escenas en las que podemos ver como los jugadores realizan sus ejercicios de calentamiento.











GUARDIAN´S CRUSADE

Una entrañable aventura

Estamos ante una simpática aventura con todas las características propias de los juegos de rol: combates por el sistema de turnos, muchos personajes con los que hablar, muchos objetos por comprar y que encontrar y muchas localizaciones por recorrer.

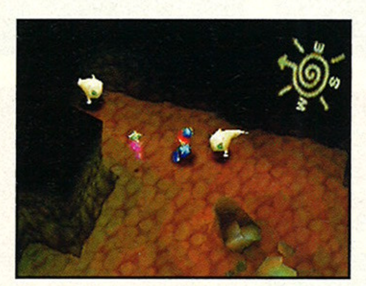
A primera vista, lo más llamativo de este título es su colorista estilo gráfico, donde destaca la construcción tridimensional de los escenarios, que presentan un look algo infantil. Sin embargo, aunque no hay duda de que el juego está bien cuidado en este aspecto y tiene buenos efectos visuales, los combates resultan bastante sosos.

El desarrollo de este JDR no es excesivamente complicado ni presenta puzzles complejos, aunque sí ofrece un desarrollo largo y ameno que nos obligará a volver varias veces a los distintos pueblos para ampliar las posibilidades de nuestro héroe y sus amigos.

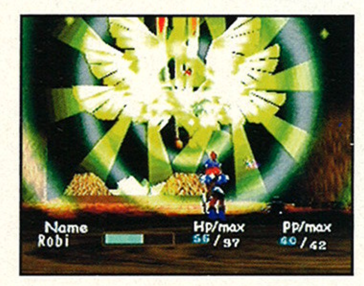
Una vez metidos en harina descubrimos que el juego oculta más alicientes de los que a primera vista parece. Uno de los puntos más originales es la presencia de un monstruo rosa que se unirá a nuestro grupo y que, dependiendo del esmero con el que lo cuidemos (como si fuera un Tamagotchi), adoptará diferentes personalidades y podrá convertirse en un poderoso aliado o en un auténtico incordio.

Guardian´s Crusade es un entretenido Juego de Rol, técnicamente aceptable y con un desarrollo interesante, pero que no llega a la complejidad de títulos como *Final Fantasy VII* o *Wild Arms*.

Además, tiene el inconveniente de que los textos están en inglés, por lo que te tiene que gustar mucho el RPG para que te merezca la pena el esfuerzo.



Aunque el combate sea por turnos estos fantasmas indican la posición de los rivales.







Desgraciadamente, los textos de esta aventura están en inglés, aunque no es demasiado difícil seguir el desarrollo.



El sistema de combate por turnos nos permite elegir el tipo de ataque o el ítem a utilizar.



GUARDIAN´S CRUSADE
RPG

Compañía: **Activision** Precio: **7.990 ptas**

Idioma: **Inglés** Jugadores: **1**

Memory Card (1 bloque) — Dual Shock



Gráficos 6 — Sonido 5 — Diversión 6

- Un desarrollo ameno.
- La simpatía de los personajes.

- Que esté en inglés.
- Resulta un poco lineal.

6

FF VII, *Wild Arms* y *The Granstream Saga* le superan en todos los aspectos. Además, los dos primeros están en castellano. Sólo para muy roleros.

BLOODLINES

Corre que te pillo

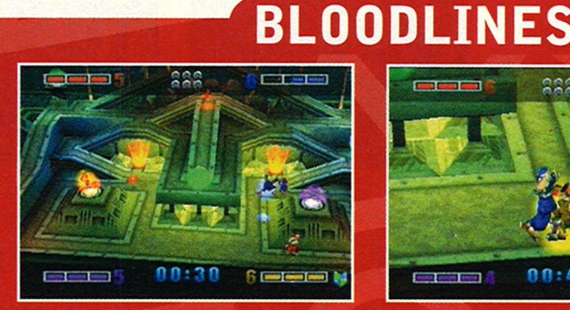
Cuando menos original, *Bloodlines* es uno de estos juegos estilo *Bomberman* donde lo más divertido es jugar en compañía.

La idea es tan sencilla como jugar a que uno se la "pocha" y tiene que pillar a los amigos. Aquí el objetivo consiste en coger unas burbujas verdes: el primero que coge una es el que puede coger las otras y los demás deben cazarle.

Para atrapar al contendiente podemos usar disparos, ítems especiales o liarnos a golpes.

Todos los personajes son lo más loco y menos civilizado que os podáis imaginar, así que no os extrañéis si durante el juego se oyen expresiones bastante malsonantes.

Jugando solo se hace monótono y únicamente adquiere interés con cuatro contendientes simultáneos. Original, pero limitado.



Los escenarios están construidos enteramente en 3D y muestran buenos efectos de luz.



Si todos los personajes en liza están cerca disfrutaremos de espectaculares zooms.



BLOODLINES
Acción

Compañía: **Sony** Precio: **7.490 ptas**

Idioma: **Castellano** Jugadores: **4**

Mem. Card (1 bloque) — Dual Shock — Multitap



Gráficos 6 — Sonido 8 — Diversión 5

- Su original planteamiento.
- Jugar cuatro a la vez.

- Jugar solo es monótono.
- La mecánica es muy simple.

5

Sólo los que busquen nuevas emociones para cuatro jugadores simultáneos sabrán encontrarle alicientes a este curioso y original *Bloodlines*.

YOYO'S PUZZLE PARK

Bombas a gogó

Este curioso título nos recuerda a los plataformas clásicos estilo *Rainbow Island* o *Snow Bross*, ya que el sistema de juego es muy parecido.

Una pantalla estática es el campo de acción donde nuestro héroe puede moverse para acabar con cuantos bichos raros haya por ahí. Como con el disparo sólo lograremos atontar a los enemigos, para hacerlos desaparecer tendremos que desplazar y activar bombas.

Parece fácil, pero según avanzamos las cosas se complican y tendremos que usar el cerebro a base de bien.

En definitiva, un juego graciosete y muy entretenido que sabrá hacer las delicias de quienes gustan de los juegos de sencillo de manejo, pero que pongan a prueba su astucia y agilidad mental.







WING OVER 2

Escuela de pilotos





Estamos ante un complejo simulador de vuelo que nos obligará a dominar perfectamente sus muchos y complicados controles.

De esta forma, tendremos que vigilar el rumbo, velocidad, altitud, etc. de nuestro avión, pero su complejidad hará que en más de una ocasión entremos en barrena y nos demos de bruces contra el suelo.

El juego está estructurado como si fuéramos estudiantes de vuelo. Así, deberemos pagar clases que nos servirán para encontrar trabajo y ganar dinero para pagar nuevas clases. Cuanto más sepamos, mejores tareas nos darán, incluso incursiones militares.

Técnicamente no es gran cosa y, además, los textos están en inglés.



KKND KROSSFIRE

Controla el petróleo, hazte con el planeta

Siguiendo la línea marcada por *Command & Conquers*, *KKND* es un juego de estrategia en tiempo real que nos propone dominar un amplio territorio acaparando el petróleo de la zona y aniquilando a las otras dos razas que rivalizan por el control.

Como en todos los juegos de este tipo, hemos de estar tan atentos a construir y defender nuestra propia base como a acabar con las bases de los rivales. Para ello tendremos fábricas de vehículos y de infantería, torretas, centrales de energía, pozos de petróleo, radares y todo tipo de construcciones que aumentan nuestras posibilidades. Sin embargo, no todas las misiones nos obligarán a mantener una base, puede que, simplemente, nos suelten con un montón de unidades en un paraje desierto para que acabemos, sin más ayuda, con el enemigo.

Pese al parecido con la saga *Command & Conquers*, los controles son bastante diferentes. Así, aunque tengamos que jugar a golpe de cursor, no es compatible con el ratón. La razón es que todas las acciones de selección se realizan mediante menús que aparecen al pulsar alguno de los seis botones del pad. De hecho, las tropas aparecen por defecto agrupadas y si queremos separarlas en varios grupos debemos activar la orden en el menú correspondiente. Al principio se hace bastante complicado, pero cuando nos acostumbramos descubrimos que este sistema tiene sus ventajas.

Gráficamente no es muy detallado, pero permite distinguir los distintos tipos de tropas.

En fin, un interesante y divertido juego de estrategia.

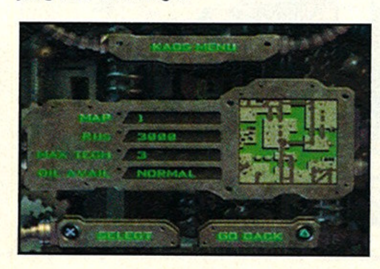


Uno de los puntos fuertes de *KKND* es permitir que dos jugadores compartan la pantalla.









CIVILIZATION II

La humanidad en tus manos

Siempre podemos elegir qué tipo de avance cultural queremos desarrollar.



El movimientos de los exploradores, guerreros, emisarios o se realiza mediante turnos.

Estamos ante de los más complejos y completos juegos de estrategia para PlayStation. Englobado más en la línea de la simulación que de los wargames, *Civilization II* nos propone escoger una civilización entre 21 diferentes (romana, española, china…) y hacerla evolucionar hasta conseguir llegar al espacio.

Para ello disponemos de un territorio que debemos explorar para ir fundando ciudades que después podemos mejorar con graneros, puertos, barracas para guerreros, bibliotecas… Ahora, para realizar estas mejoras primero hemos de poner a nuestros sabios a desarrollar nuevas ideas. Podemos empezar con descubrir el bronce, básico si queremos una civilización guerrera, o el alfabeto, si queremos una civilización negociante y culta. Cada descubrimiento nos dará opción a desarrollar nuevos avances. Así, por ejemplo, tras el alfabeto va la escritura, y gracias al desarrollo de la astronomía podremos navegar... En fin, cientos de variantes que podemos aplicar a nuestro antojo.

Se trata de un juego que requiere gran paciencia y dedicación. Y, por desgracia, los textos están en inglés, lo que hace difícil manejar todas sus variables.

Gráficamente no entra por los ojos, aunque si lo que queremos es tirarnos horas y horas sirviendo a la humanidad y somos pacientes, no hay duda que *Civilization II* va a conseguir atraparnos.





TAI´FU

Con las garras por delante

Este original beat'em up nos pone en la piel de un humanizado tigre que tiene que recorrer amplios escenarios 3D acabando con cuantos enemigos (animales o vegetales) le salgan al paso. Por medio puede recoger ítems que aumenten sus energías o le proporcionen vidas extras, también tendrá que saber orientarse (aunque los caminos están más o menos definidos) y defenderse en alguna que otra zona de plataformas. Eso sí, siempre usando las garras para despachar molestos enemigos.

Nuestro tigre es un consumado luchador y un experto en artes marciales. De hecho, al completar los territorios de sus diversos enemigos (mantis, serpientes o leopardos) y acabar con el jefe final, adquirirá las habilidades propias de estas criaturas.

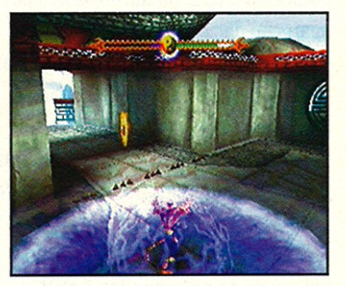
El juego se hace muy entretenido, además, no es especialmente difícil. Como todos los beat'em up, tiene una mecánica un poco repetitiva (te sale el malo y lo machacas), pero lo compensa con lo original de su planteamiento y algunos pequeños laberintos.

Gráficamente presenta escenarios bonitos y cuidados, aunque en ocasiones resultan un poco simplotes. El aspecto general es desenfadado, un poco infantil, aunque por otra parte los enemigos tienen unos cuantos litros de sangre que nosotros haremos saltar por los aires.

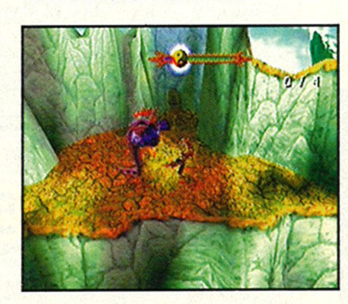
Tai'Fu se deja jugar y sabrá entretener con facilidad a los seguidores de este género tan poco frecuente en PlayStation, de hecho, su rival más importante podría ser *Ninja* a quien supera en calidad.

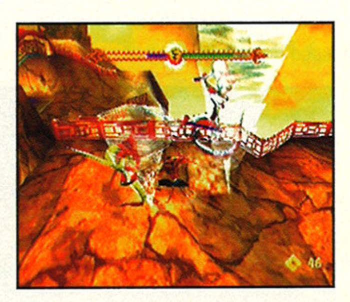


Los escenarios tridimensionales del juego son a veces pequeños laberintos.



Tras vencer al jefe final de cada territorio adquiriremos su habilidad características.









ASTÉRIX

Acción y estrategia a partes iguales



La parte de estrategia está diseñada de manera simpaticona y no es muy complicada.





La Galia está dominada por las tropas romanas y sólo una aldea al norte del país mantiene su independencia. No son muchos, pero cuentan con tres bazas importantes: la inteligencia de Astérix, la fuerza bruta de Obélix y la Poción mágica de Panoramix.

Con estos ingredientes, Infogrames ha construido su primer juego de astérix para PlayStation, pero, en contra de lo presumible, no se trata de un beat´em up puro, sino de una mezcla de acción y estrategia bastante peculiar. Nos explicamos.

La Galia aparece en pantalla como un mapa dividido en territorios: unos dominados por los romanos (que les debemos arrebatar) y otros por nosotros. El planteamiento es el de un juego de tablero tipo de Risk, donde mandamos un número de tropas a atacar al rival y la superioridad de este número es determinante para el combate. Podemos desplazar tropas, atacar y distribuir refuerzos. Acabado nuestro turno los romanos, controlados por la consola, harán lo propio. Muy estratégico todo.

Sin embargo, algunos territorios ocultan sorpresas en formas de fases de acción o minijuegos. En estas fases manejaremos a Obélix o a Astérix, con el objetivo de recorrer una fase (el puerto de los piratas, un bosque, una ciudad romana…) hasta encontrar algún ítem que precise el druida Panoramix.

Aquí el juego cambia radicalmente y se convierte en un arcade de acción con algo de plataformas donde nuestros amigos deben repartir su tiempo en sacudir mamporros a los romanos, recoger monedas y localizar marmitas de poción mágica. Estas fases están construidas con gráficos poligonales bastante simplotes, muy estilo cómic. Por desgracia, el ritmo de las fases es muy desigual: unas resultan difíciles y entretenidas, otras son paseos sosos y con pocos alicientes.

De todos modos, el tono general es el de un juego entretenido capaz de tenernos bastante tiempo atrapados. Siempre y cuando, eso sí, nos guste la estrategia sencillita y no esperemos ver gráficos tipo *Spyro the Dragon* en las fases de acción.





Controlaremos tanto a Astérix como a Obélix en fases de saltos, beat´em up y otros minijuegos.



ASTÉRIX
Acción/Estrategia
Compañía: **Infogrames** Precio: **7.990 ptas.**
Idioma: **Inglés** Jugadores: **2**
Memory Card (2 bloques - 4 recomendado)
Gráficos 5 Sonido 6 Diversión 7
- Es de Astérix.
- La mezcla de géneros.
- La irregularidad de los niveles.
- Gráficamente resulta sosete.

6

Es un juego entretenido que te pica con su asequible parte estratégica y sus simpáticos niveles de acción. Lástima que sea tan irregular.

MARVEL VS STREET FIGHTER

Dos universos enfrentados

Marvel vs Street Fighter es un título que centra gran parte de su atractivo en ofrecer un plantel de personajes procedentes de dos universos totalmente distintos: los héroes de la Marvel y los luchadores de *Street Fighter*.

Su sistema de juego recupera las bases de *X Men vs Street Fighter*, de manera que podremos crear equipos de dos luchadores que en esta ocasión podemos intercambiar en un modo de juego llamado Crossover. Por desgracia, los problemas de PlayStation con la gestión de sprites provoca que siempre nos enfrentemos con una pareja de luchadores idéntica a la nuestra.

Lo peor de todo es que en el resto de modos de juego, que no son pocos, no podemos cambiar de personaje durante el combate: nuestro segundo luchador sólo es útil para los especiales combinados y algún que otro golpe suelto.

De la última hornada de juegos de Capcom, éste es el juego más flojo de todos gráficamente. Los personajes tienen un tamaño considerable y un acabado muy logrado, pero las animaciones no son del todo fluidas.

Eso sí, es un juego que sigue las líneas maestras de Capcom, ofreciendo una jugabilidad muy asequible para todo tipo de usuarios.









MARVEL VS STREET FIGHTER
Lucha 2D
Compañía: **Capcom** Precio: **7.490 ptas.**
Idioma: **Inglés** Jugadores: **1-2**
Memory Card (1 bloque) Dual Shock
Gráficos 6 Sonido 6 Diversión 5
- El carisma de los personajes.
- Los especiales combinados.
- No poder cambiar de luchador en todos los modos de juego.

6

Un buen beat'em up tipo versus en la línea Capcom, pero que no alcanza el nivel de calidad de *Street Fighter Alpha 3* o de *Darkstalkers 3*.

TOTAL DRIVIN

En la variedad está el gusto

Si en algo destaca este *Total Drivin* es en la gran variedad de circuitos y vehículos que ofrece. Podemos jugar un campeonato que nos llevará a recorrer algunos de los rincones más conocidos o más recónditos del planeta, desde las arenas de Egipto a las nieves de Suiza o los verdes campos de Escocia, pasando por los misterios de la isla de Pascua. Igualmente, ofrece una gran variedad de vehículos: todoterrenos, prototipos, bólidos tipo fórmula o gran turismos. El diseño de coches y escenarios es atractivo y efectista, aunque no alcanza las cotas de la calidad, ni el realismo de juegos más modernos.

A la hora de jugar descubrimos que los coches se controlan bien, aunque no hay muchas diferencias a la hora de manejar los distintos tipos de vehículos. El comportamiento en general de las máquinas es más arcade que simulador, por lo que se convierte en un juego ideal para los que busquen velocidad sin complicaciones y con variedad de opciones y escenarios.

TOTAL DRIVIN
Velocidad
Compañía: **Ocean** Precio: **3.990 ptas**
Idioma: **Inglés** Jugadores: **1**
Memory Card (1 bloque)







CRASH BANDICOOT 2

Plataformas en estado puro







La variedad de las fases y el enorme atractivo gráfico de todas ellas garantizan la diversión.

Esta segunda parte de *Crash Bandicoot* añadió un montón de alicientes a la primera versión. El simpático Crash, además de su velocidad y su capacidad para el salto, dispone ahora de nuevas habilidades y es capaz de manejar artilugios como cohetes, patines o esquíes acuáticos.

La mecánica de juego es igual a la de la primera parte, ofreciendo niveles en los que Crash debe correr hacia el fondo o el frente de la pantalla, junto con otros de scroll lateral. Y aunque la construcción de los escenarios es tridimensional, la acción está limitada, de forma que no podremos movernos con absoluta libertad.

Lo cierto es que no es un juego demasiado difícil y aunque presenta un buen puñado de niveles y fases, los más puestos en estas lides quizás lo encontrarán un poco corto. Eso sí, los más jóvenes o los menos hábiles disfrutarán como enanos con este simpático héroe.

La tercera entrega de la serie supera con creces a ésta al ofrecer más variedad, más sorpresas y ser bastante más larga y difícil. Sin embargo, el precio de *Crash 2* puede haceros dudar a la hora de realizar la compra. Pero no os volváis locos, comprad el Platinum y si Crash os engancha podéis seguir con la tercera parte, ya que tienen suficientes diferencias como para que podáis disfrutar de las dos.







La habilidad en el salto es el único requisito imprescindible para disfrutar a tope de este juego.











BUSCAMOS AL AS DEL FÚTBOL VIRTUAL

ELIGE EQUIPO Y COMPITE

DERECHOS DE INSCRIPCIÓN 1.664 PTAS. (10 EUROS)



1.- Carnet de inscripción.
2.- Juego multimedia "El Mister".
3.- Normas y reglamento.
4.- Pegatina del campeonato.
5.- Calendario del campeonato.
6.- Promoción memory card.
7.- Promoción Via Voice 98 Home de IBM.
8.- Promoción Arrakis (regalo de 500 modems).

Teléfono de información, 902 203 902

PARTICIPA:
Ponte a los mandos de tu ordenador o videoconsola. Entra en FIFA'98®, FIFA'99®, PC-FÚTBOL 6.0® ó PC-FÚTBOL 7.0® y demuestra lo que sabes hacer con un balón. Del 15 de marzo al 30 de mayo, disfruta como nunca de tu propia LIGA.

MÁS DE 6 MILLONES DE PTAS. EN PREMIOS

CÓMO SE JUEGA:
Para participar, tienes que elegir un equipo de Primera División y jugar con él un mínimo de 4 partidos por semana (2 tiempos de 4 minutos) en la modalidad de Liga de tu videojuego.

SEGUIMIENTO DEL CAMPEONATO:
Transmite los resultados a la Organización a través de los cupones que aparecerán semanalmente en as o a través de la página web de COEVYS. En estos medios podrás seguir también las clasificaciones. En cada zona hay 3 finalistas por modalidad (3 de FIFA y 3 de PC-Fútbol) para cada categoría (Junior y Senior), que pasarán a la final de zona y sus ganadores jugarán la final nacional. No olvides que tienes que almacenar tus resultados en un disquete o una memory card. Si no tienes una, en el pack de inscripción encontrarás una oferta especial.

CON LA COLABORACIÓN DE:









ViaVoice 98 de IBM

INSCRÍBETE YA:

- **Enviando el cupón adjunto al Campeonato de Fútbol Virtual as. Aptdo de correos 55240, C.P. 28080 de Madrid.**
- **A través de la página Web del Campeonato (www.coevys.es).**
- **Llamando al 902 488 488, servicio de venta de entradas CAJA MADRID (pago mediante tarjeta de crédito).**

Pc Fútbol 6.0 y PC Fútbol 7.0 son marcas registradas de Dinamic Multimedia© 1997-98. FIFA 98 y FIFA 99 son marcas registradas de Electronic Arts© 1997-98. La inscripción conlleva la aceptación de las normas, bases y reglamento que están publicadas en la dirección de la Web: http://www.coevys.es.

Deseo inscribirme en el 1er CAMPEONATO OFICIAL DE ESPAÑA DE FÚTBOL VIRTUAL as

Nombre: .... Apellidos: .... Teléfono: ....

Dirección: .... Población: .... C.Postal: ....

Provincia: ....

Los derechos de inscripción de 1.664 ptas. (10 euros) los abonaré:

☐ contrareembolso al recibir el pack de participante.

Campeonato organizado y registrado por:



http://www.coevys.es
e-mail: futbol@coevys.es

G-POLICE

Policía en helicóptero



Al ser un arcade 3D con libertad de movimientos, el radar nos es imprescindible para orientarnos.

Pertenecemos al cuerpo especial G-Police y nuestro objetivo es detener a las organizaciones mafiosas que se han adueñado de las ciudades. Para ello disponemos de un moderno helicóptero de combate capaz de volar entre estrechas calles, atacar vehículos terrestres y perseguir a cualquier otra nave aérea.

Controlar los helicópteros de *G-Police* no es sencillo y requiere bastante práctica, pero una vez que hemos asumido la utilidad de cada uno de los botones, descubriremos que las naves permiten realizar todo tipo de arriesgadas maniobras. Además, como el juego se estructura en misiones muy diferentes (localizar un almacén y destruirlo, escoltar un coche, perseguir una furgoneta...) pronto nos vemos obligados a aprender a sacarle todo el partido a los controles.

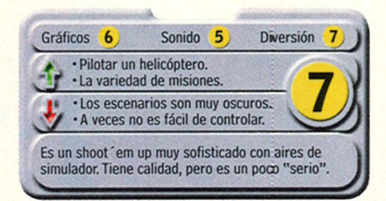
Técnicamente es un juego trabajado, pero demasiado oscuro y con poca profundidad, aunque el efecto tridimensional está muy bien conseguido.

Para esta edición Platinum, Psygnosis ha incluido algunas novedades en forma, básicamente, de nuevos niveles.

G-Police, además de mucha acción tiene una interesante historia que, a lo largo de sus 2 CDs, se desarrolla mediante numerosas escenas cinemáticas de gran calidad.

G-POLICE (PLATINUM)
Shoot'em up

Compañía: **Psygnosis** Precio: **3.990 ptas**
Idioma: **Castellano** Jugadores: **1**
Memory Card (1 bloque) Dual Shock


Gráficos 6 Sonido 5 Diversión 7
• Pilotar un helicóptero.
• La variedad de misiones.
• Los escenarios son muy oscuros.
• A veces no es fácil de controlar.
7
Es un shoot´em up muy sofisticado con aires de simulador. Tiene calidad, pero es un poco "serio".



Podremos jugar desde varias vistas: las exteriores nos ayudarán en las maniobras difíciles.





COOL BOARDERS 2

Cabalga en la nieve

Cool Boarders 2* aporta importantes mejoras técnicas y jugables con respecto a la primera parte (bastante limitada en cuanto a opciones y modos de juego), y presenta un precio mucho más atractivo que la tercera (gracias a su llegada a la serie Platinum), por lo que se convierte en la opción con una mejor relación calidad/precio de la serie.

El juego está estructurado como un campeonato, de manera que las puntuaciones en las distintas carreras se van sumando cara a la clasificación final. Si quedamos los primeros podremos pasar a nuevas mangas y disfrutar de nuevas opciones y campeonatos.

Para optar en los descensos por un buen puesto de salida hay que participar en una prueba de saltos acrobáticos cuya puntuación decidirá nuestra posición de salida.

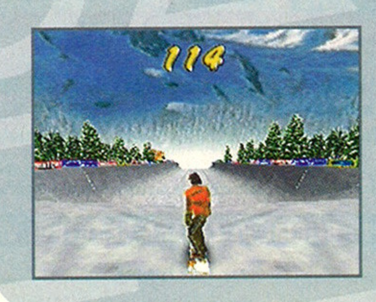
Además del campeonato podremos disfrutar de modos de juego especialmente diseñados para realizar acrobacias que rompen la monotonía de la competición y aportan nuevos retos. Y como realizar las mejores acrobacias no es sencillo y requiere su práctica, se garantiza así la duración del juego.

Técnicamente está bien construido y muestra una fenomenal sensación de velocidad, aunque queda por debajo de *Cool Boarders 3*.

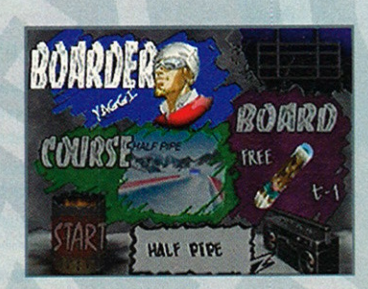


Un clásico en los juegos de snow es el Half Pipe donde debemos hacer el mayor número de acrobacias posibles mientras descendemos por una pista en forma de medio tubo.


COOL BOARDERS 2
Deportivo
Compañía: **Sony** Precio: **3.990 ptas.**
Idioma: **Castellano** Jugadores: **1-2**
Memory Card (1 bloque) DualShock
Gráficos 7 Sonido 6 Diversión 7
• Fácil y divertido de manejar.
• Largo y con variadas pruebas.
• Le supera la tercera parte.
• Algún que otro parpadeo.
7
Por su relación calidad/precio, *Cool Boarders 2* es una opción interesante para los amantes de la nieve. Aunque, eso sí, *Cool Boarders 3* es bastante mejor.







¡POR FIN HA LLEGADO EL CLUB QUE ESPERABAS!

Descuentos, alquiler y cambio de titulos, fiestas y torneos, financiaciones, todo esto y mucho más para los poseedores de esta tarjeta mágica

Para más información sobre nuestro sistema de franquicia llámanos: 96.373.94.71

ESTAS SON ALGUNAS DE LAS VENTAJAS PARA LOS SOCIOS

Global Game Try & Buy (Pruebas y compras)
Los socios de nuestro club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas con pantalla gigante. Podrán asistir a todas las presentaciones de nuevos productos directamente en las tiendas.

Global Game Rent & Change (Alquileres)
Todos nuestros amigos podrán alquilar productos y aportando una pequeña suma podrán cambiar sus viejos juegos por otros (en los establecimientos donde esté permitido).

Global Game Discount (Descuentos y ofertas)
Los poseedores de nuestra tarjeta podrán comprar con descuentos variables desde el 2 hasta el 15% sobre algunos productos de promoción. Además podrán suscribirse a sus revistas favoritas a un precio muy interesante.

Global Game Party (Fiestas)
Imagina un mundo de forofos de videojuegos, todos juntos delante de muchas pantallas y con buena música (y alguna chica/o... no?), esto es Global Game Party

Global Game Contest (Torneos)
Jugar para ganar algo. Jugar para competir en las finales nacionales. ¡Desafía a tus amigotes en tus especialidades! ¿Eres un mago de Tekken?, ¿Eres el rey de Fifa?, ¿Eres un gran comandante de Comand & Conquer? ¡Demuéstraselo a todos! Y si eres de verdad un genio podrás estar en las finales europeas de Milán o Londres.

Global Game OnLine (en línea)
Con tu nueva tarjeta podrás acceder al servicio on line para estar siempre informado por correo electrónico y descargar las novedades de los juegos.

Global Game Tricks & Tips (Trucos)
¿Estás perdido en algún laberinto? ¿Siempre te matan en el mismo punto? ¿Necesitas algunas ayudas para salir del esquema? Aprovecha el "asesoramiento" de nuestros expertos. Y si quieres comunicar algunos trucos a otros amigotes hazlo a través de nuestra página web y serás famoso.

Global Game Credit (Financiación)
Gracias a las tarjetas Aurora paga tus compras a plazos, y aprovéchate de todas las novedades sin esperar "pagas", "cumple" o reyes "vagos". (Las altas de tarjeta se harán solo a mayores de 18 años).

Sigue todas las actividades del club a través de nuestras publicidades en las mayores cabeceras del sector, en los paneles de las tiendas o en nuestra pagina web dedicada al Club:

Http://www.globalgame-europe.com/club.html

Y si ésto no te parece bastante... nuestro equipo se pasa días enrollándose con nuevos proyectos y nuevas ideas.

GLOBAL GAME CLUB
LA CADENA DE VIDEOJUEGOS MÁS GRANDE DE EUROPA
0000 0000 0000 0000
VÁLIDA DESDE 01/99 HASTA FINAL 01/00
JOSÉ GARCIA PEREZ

Rellena la solicitud en nuestras tiendas

Las tiendas Global Game:

QUART DE POBLET (VALENCIA)	Calle Pizarro, 5
MADRID 1	Calle José Abascal, 16
BASAURI (VIZCAYA)	Plaza Arizgoiti, 9
VALENCIA	C. C. Gran Turia
ALGECIRAS (CÁDIZ)	Urb. Villa Palma, B. 7 - L. 1
LAS PALMAS	Alameda de Colón, 1
MADRID 2	Calle Alcalá 395
ZARAGOZA	Sta. Teresa, 7
VITORIA	Calle Basoa, 14

Próximas aperturas:

BARCELONA 1	Zona Centro
MADRID 3	C. C. Alcalá Norte

GLOBAL GAME
VIDEOJUEGOS EN FRANQUICIA

Http://www.globalgame-europe.com

Lucha

¡¡Prepara tu mejor ataque!!

Lucha

La lucha es uno de los géneros en los que se libra una batalla más encarnizada (y nunca mejor dicho). En él podemos encontrarnos con numerosas maravillas que, bajo la omnipresencia del sensacional *Tekken 3*, ofrecen estilos de juego muy distintos y orientados a muy diferentes tipos de usuarios.

En este repaso por la actualidad de los simuladores de lucha os ofrecemos los títulos de mayor calidad que podéis encontrar en estos momentos en las tiendas y, aunque hacemos nuestras propias recomendaciones, lo cierto es que con cualquiera de ellos los amantes de la acción no se van a sentir defraudados.

CARDINAL SYN

Compañía: **Sony** Precio: **7.490 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos:



Valoración Gráficos: MB Diversión: B Calidad/precio: R

Las brutalidades medievales de Sony


Gráficamente *Cardinal Syn* es uno de los juegos más espectaculares. Sus escenarios, además de ofrecer un acabado impecable, poseen numerosos elementos móviles.



El año pasado, Sony se sacó de la manga este *Cardinal Syn*, juego programado por Kronos que pretendía combinar el estilo de la saga *Mortal Kombat* (en lo referente a la salsa de tomate) con la libertad de movimientos de *Bushido Blade*. El resultado es un entretenido beat´em up que presenta una buena ristra de luchadores medievales equipados con armas blancas capaces de desplazarse libremente por unos entornos 3D de magnífica ambientación.

Todos estos personajes disponen de un repertorio de ataques muy variado, entre los que podemos encontrar algún que otro hechizo mágico, varios combos y un remate que, por regla general, suele acabar con la vida del rival mediante el corte de alguna extremidad de su cuerpo. Lo más destacable de este juego es que todos los escenarios tienen elementos, algunos de ellos móviles, que obstaculizarán el desarrollo de los combates. De este modo, por ejemplo, en el escenario de la mina podemos encontrar una vagoneta que nos atropellará si nos ponemos en su camino.

Cuenta con numerosos personajes ocultos y unos escenarios de excelente manufactura, aunque los combates resultan un poco lentos y carentes de la emoción y tensión de los grandes del género. Además, su toque sanguinolento no lo convierte precisamente en un producto apropiado para los más jóvenes.


La sangre y los golpes brutales hacen un descarado acto de presencia en todo el juego.


Todos los luchadores están equipados con algún tipo de arma blanca: hachas, espadas, cuchillos...





DEAD OR ALIVE

Compañía: **Sony** Precio: **7.990 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos: Memory Card 1 bloque, Dual Shock, Joystick Arcade, Pad Digital, Analógico

Valoración Gráficos: MB Diversión: B Calidad/precio: B

Tan corto como asequible






Las repeticiones nos ofrecerán unas tomas muy espectaculares de los combates.

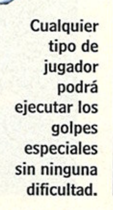


***Dead or Alive* es un título que, como buena conversión de recreativa que es, cuenta con una jugabilidad muy asequible para cualquier tipo de usuario.** Así lo demuestra su sistema de control, que presenta tan sólo tres botones: uno dedicado a los puñetazos, otro para las patadas y un último botón destinado a desviar los ataques del rival.

Gracias a este sistema, se elude la complejidad de títulos como *Tekken 3*, permitiendo que hasta el jugador más torpe pueda realizar espectaculares golpes desde la primera partida y progrese a medida que va jugando.

Sin embargo, el mayor problema que presenta este compacto es su reducido número de personajes que, pese al equilibrio existente entre luchadores, apenas supera la decena. Para paliar esta deficiencia se han incluido numerosos extras, como por ejemplo, la existencia de un buen número de vestimentas por personaje y modos de juego, que nos permiten enfrentarnos hasta con 100 personajes.

Como curiosidad os diremos que *Dead or Alive* es conocido de sobra por sus luchadoras, todas ellas equipadas con un buen par de "razones poligonales" que ponen en duda la existencia de la gravedad.




Cualquier tipo de jugador podrá ejecutar los golpes especiales sin ninguna dificultad.

DINASTY WARRIORS

Compañía: **Koei** Precio: **5.990 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos: Memory Card 1 bloque · ~~Dual Shock~~ · Joystick Arcade · Pad Digital · ~~Analógico~~

Valoración Gráficos: **B** Diversión: **B** Calidad/precio: **R**

Lucha con historia



***Dinasty Warriors* toma como punto de partida la historia de la unificación China que, a grandes rasgos, nos cuenta cómo tres territorios se enfrentaron para llegar a crear una dinastía.** De este modo, cada uno de los territorios cuenta con tres luchadores y un arma distintiva, pudiendo encontrar un total de 16 guerreros armados con dos tipos de espada o bien varios modelos de lanza.

Cabe destacar que para el diseño de los personajes se ha tenido en cuenta las vestimentas y armaduras de la época, logrando que todos y cada uno de los personajes goce de un aspecto realista en este sentido.

Por otra parte, el juego propone un sistema de control completamente distinto al resto de beat'em ups que aparecen en esta comparativa, puesto que ofrece dos botones de ataque y dos botones de defensa (uno contra ataques verticales y otro contra los horizontales). A pesar de la dificultad inicial que supone acostumbrarse a este sistema, no resulta difícil controlar a los luchadores, ya que a medida que jugamos vamos aprendiendo a utilizar correctamente los dos botones de defensa a la vez que descubrimos nuevas posibilidades de ataque (como el Musou, un Combo de demoledoras consecuencias).

Sin embargo, a la hora de jugar recuerda bastante a *Dead or Alive,* aunque no llega a alcanzar la espectacularidad gráfica de éste.





Uno de los aspectos más cuidados del juego es el vestuario de los luchadores, que lucen los atuendos típicos de la China medieval.





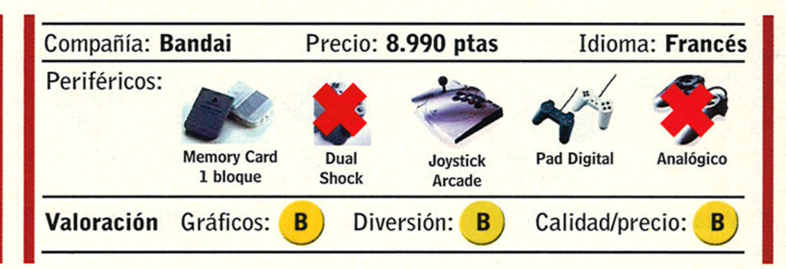
DRAGON BALL FINAL BOUT

Compañía: **Bandai** Precio: **8.990 ptas** Idioma: **Francés**

Periféricos: Memory Card 1 bloque · ~~Dual Shock~~ · Joystick Arcade · Pad Digital · ~~Analógico~~

Valoración Gráficos: **B** Diversión: **B** Calidad/precio: **B**

Tan espectacular como la serie de TV



Los fanáticos de Dragon Ball esperaban ansiosamente que los personajes de su serie favorita dejarán atrás los planteamientos 2D de sus anteriores juegos para sumergirse en un beat'em up poligonal que, a ser posible, tuviera la calidad de su homónimo televisivo. El juego no tardó mucho en llegar, y presentó unos entornos y personajes poligonales con un gran nivel de detalle que, sumados a los espectaculares giros de cámara, supieron recoger la esencia e intensidad de los combates de la serie televisiva.

Si además tenemos en cuenta que en *Dragon Ball Final Bout* podéis encontrar a los personajes más carismáticos de la serie, como Goku, Vegeta o Piccolo, y que todos ellos tienen sus característicos ataques (a saber: Kamehameha, Final Flash o Makanko Sappo), ya os habréis imaginado que, cuando menos, el juego ofrece una tremenda espectacularidad, aupada por el hecho de que podremos mantener a nuestros personajes flotando en el aire.

Lo único malo de este juego es que los combates no alcanzan esa velocidad vertiginosa que caracteriza a la serie, aunque quizás la supera a la hora de representar la ejecución de los golpes.

Además tiene una buena lista de personajes ocultos y algún que otro modo de juego que os permitirá pelear hasta con siete amigos.

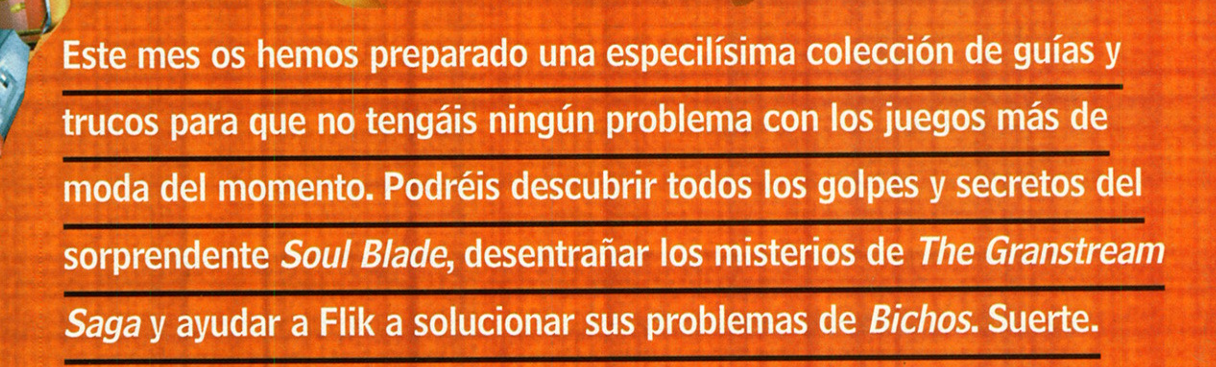




Los seguidores de Dragon Ball encontrarán en este juego a todos sus personajes favoritos.







Este mes os hemos preparado una especilísima colección de guías y trucos para que no tengáis ningún problema con los juegos más de moda del momento. Podréis descubrir todos los golpes y secretos del sorprendente *Soul Blade*, desentrañar los misterios de *The Granstream Saga* y ayudar a Flik a solucionar sus problemas de *Bichos*. Suerte.

Guías & Trucos

ABE'S ODDYSEE

• **Acceso a todos los niveles:**
En la pantalla del menú ilumina "Options" y presiona:
↓, →, ←, →, ■, ●, ■, ●, ■, →, ← mientras mantienes pulsado R1.

• **Todas las escenas cinemáticas:**
Ilumina "Options" y mientras pulsas R1 presiona:
↑, ←, →, ■, ●, ■, →, ←, ↑, →.

• **Pedos de color verde:**
En cualquier momento del juego, mientras mantienes pulsado R1, pulsa:
↑, ←, →, ■, ●, ✖.

• **Todas las canciones valen:**
Con este truco cualquier sonido que emitas desactivará los puzzles musicales y de voz. En cualquier momento del juego mantén pulsado R1 y sin pausar pulsa esta secuencia:
↑, ●, ←, ✖, ↓, ■, →.

ABE´S EXODDUS

• **Todas las imágenes de vídeo:**
Mantén presionado R1 en la pantalla del menú principal y pulsa: ↑, ↓, ←, →, ■, ●, ▲, ●, ■, ●, ↑, ↓, ←, →.

• **Cómo pasar de área:**
En cualquier momento del juego presiona R1 y pulsa:
●, ●, ✖, ✖, ■, ■.

Al ejecutar este truco accederás a la siguiente zona, pero los mudokons que dejes atrás no podrás salvarlos.

ASTEROIDS

• **Descubre la cuarta nave:**
En la pantalla del título, pulsa rápidamente la siguiente secuencia:
▲, ●, ●, ▲, ■, ●, ■.

• **Selección de nivel:**
En la misma pantalla de antes, Presiona SELECT y pulsa:
■, ▲, ●, ▲, ▲, ■, ●.
Ahora, mientras estés jugando pulsa SELECT y START simultáneamente. Aparecerán una serie de nuevas opciones, entre las que se encuentra la de seleccionar el nivel en el que quieres empezar a jugar.

• **Trucos para el modo clásico:**
Esta serie de trucos sólo funciona en el modo de juego Classic Asteroids.
Para poder aprovecharte de ellos, debes pausar el juego en cualquier momento pulsando START, e introducir las siguientes combinaciones:

• **99 vidas:**
↑, ✖, ↓, ▲, ←, ■, →, ●.

• **Una vida extra:**
↑, ↓, ←, →, ●, ■, ✖, ▲.

• **Invencibilidad:**
↓, ↓, ↑, ↑, ●, ■, ▲, ▲.



• **Selección de nivel:**
En la pantalla de elección de idioma presiona: ▲ y, sin soltarlo pulsa repetidamente:
↑, →, ↓, ←, ←, ↓, →, ↑ hasta que en la pantalla aparezcan las palabras "Cheat Menu Accept".
Comienza una partida, y tras la intro verás un menú en el que podrás seleccionar nivel.



Apocalypse



• **Check point:**
Al activar este trucos pondrás en marcha los puntos de salvar (Check Point) de los distintos niveles. Así no tendrás que repetir toda la fase cuento pierdas una vida.
Para activarlo comienza una partida y pausa. Presiona L1 y sin soltarlo pulsa:
■, ●, ✖ y suelta L1.

• **Vidas infinitas:**
Pausa el juego y presiona L1 y sin soltarlo presiona:
▲, ●, ✖, ■ sin dejar de pulsar L1.

• **Todas las armas:**
Pausa el juego y pulsa L1 y sin soltarlo presiona: ■, ●, ↑, ↓, ✖, ■.

• **Recuperar energía:**
Pausa el juego y pulsa L1 y sin soltarlo presiona: ■, ✖, ▲, ●

• **Invencibilidad:**
Pausa el juego y pulsa L1 y sin soltarlo presiona: ↓, ↑, ←, →, ▲, ↑, →, ↓.



• **Abrir todos los niveles:**
Pausa el juego y pulsa L1 y sin soltarlo presiona: ▲, ↑, ✖, ↓.

• **Vidas Infinitas:**
Pausa el juego y pulsa L1 y sin soltarlo en ningún momento presiona:
▲, ●, ✖, ■.

BUST-A-MOVE 2

• **Nuevas fases:**
En la Pantalla de "Game Start", "Time Attack", y "Options" desde pulsar esta secuencia:
R1, ↑, L2, ↓.
Entra entonces al Modo Puzzle.

• **Créditos extra.**
En la pantalla del título selecciona options y pulsa:
←, →, R1, R2, L2, L1, ↑ y ↓.
En la esquina superior derecha aparecerá un contador de 30 segundos. Ilumina la opción credits y pulsa ✖ tantas veces como puedas en ese tiempo. Al principio los créditos crecerán rápidamente pero luego será más costoso. Si eres rápido podrás contar hasta con 30 créditos.

• **Escoger los personajes en el modo puzzle:**
Entra en la opción Puzzle y en la pantalla en la que eliges entre A y B debes pulsar la siguiente secuencia:
←, ←, ↑, ↓, y L1 + L2 + R1 + R2 simultáneamente.

• **Llegar al final:**
En la pantalla "Start" pulsa:
✖, ←, → y ✖.
Con esta sencilla combinación se te abrirán todos los caminos.

• **Código con sorpresa:**
Pulsa en la pantalla del título:
✖, ←, → y ✖
Sabrás que el truco está en marcha si ves aparecer a un hombrecito en la esquina derecha.

COLIN MCRAE RALLY

Introduce cualquiera de estos códigos en lugar de tu nombre:

• **Peasouper:** Niebla en todos los escenarios
• **Buttonbash:** Aceleramos machacando los botones.
• **Heliumnick:** Cambia la voz del copiloto.
• **Directorcut:** Permite "jugar" con las repeticiones.
• **Kitcar:** Activa la función Super Turbo. Pulsa Select cuando la barra verde esté llena.
• **Moreoomph:** Motores con el doble de potencia.
• **Forklift:** Dirección en las cuatro ruedas
Blancmange: Comienza a jugar en el modo rally o trial mode y nuestro coche será gelatinoso.
• **Nightrider:** Conducir siempre de noche, algunos circuitos cerrados están abiertos. Si volcamos, las luces se apagarán y un rayo nos devolverá a la pista.

COOLBOARDERS 2

• **Siete pistas más:**
En la pantalla del menú principal mueve el cursor sobre las opciones:
FREE STYLE, COMPETITION, BOARD PARK, OPTION, HALF PIPE, BIG AIR y FREE STYLE. Debes hacerlo en este orden. Ahora debes pulsar L1 + L2 y, mantenerlos apretados mientras pulsas diez veces ✖. Ya puedes corre: toda esta combinación debes realizarla en menos de cuatro segundos.

COOLBOARDERS 3

• Pistas y personajes:

Utilizando en el modo torneo estos tres códigos podrás jugar en cualquiera de los circuitos del juego y utilizar cualquiera de los esquiadores. Además, con el tercero podrás ponerles cabezones. Introduce los códigos como nombre del jugador:

Todas las pistas: WONITALL

Todos los personajes: OPEN_EM

Modo cabezón: BIGHEADS (Para activar éste truco debes, pausar el juego).

CRASH BANDICOOT 3 WARPED

• Demo oculta:

Para jugar a *Spyro the Dragon* en *Crash Bandicoot Warped* tan sólo tenéis que pulsar: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ■.

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

• El Hombre, más hombre:

Para activar todos estos trucos debes pausar el juego en mitad de una partida y pulsar una de las siguientes combinaciones según el resultado que quieras obtener:

Modo adulto:

↑ (9 veces), ↓ (7 veces), ▲, ●, ■, R1, R2.

Invencibilidad:

L2, R1, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, SELECT (2 veces).

Munición infinita:

←, →, ←, →, SELECT, ←, →, ←, →, SELECT.

Armas Potenciadas:

→ (2 veces), ←, → (2 veces), ←, → (2 veces), ←.

Todas las Armas:

L1, L2, ↑, L1, L2, ↓, R1, →, R2, ←.

Todas las llaves:

↑, →, ↑, ←, ↓, ↑, →, ←, →, ↓.

Todos los objetos:

R1 (5 veces), L2 (5 veces).

Invasores cabezones:

R1 (9 veces) ←.

Elegir Nivel:

↓ (9 veces), ↑.

Después debes salir del juego y volver al menú principal. Allí encontrarás una nueva opción, especialmente preparada para que puedas escoger el nivel en el que quieres jugar.

FORMULA 1'97

• Nombres con truco:

En el modo Grand prix selecciona un corredor y cambia su nombre por cualquiera de los siguientes códigos para poder activar el truco correspondiente:

Todos los tramos extras: BILLY BONUS

Estilo de gráficos VR: VIRTUALLY VIRTUAL

Nuevos efectos de sonido: SWAP SHOP

Modo WipeOut XL: PI MAN

Vista de helicóptero: ZOOM LENSE

Anuncios: BOX CHATTER

Llueven ranas: CATS DOGS

Fácil, fácil: ...TOO EASY

Coches estilo años 60: SWINGING SIXTIES

Última carrera, máxima puntuación: Jeab Alesi

Grandes caminos: Little Weelz

Para hacer que los trucos funciones debes cambiar al menos dos nombres y funcionará el último que hayas introducido.

Formula1'98

• Dos nuevos circuitos:

En la pantalla de selección "Piloto/Equipo" y presiona ● y entra en opciones.

Escoge la opción "Editar Nombre" e introduce uno de los siguientes:

Cheesy _Poofs: Pista de acrobacias. Un circuito rápido, con curvas cerradas y pronunciados cambios de rasante.

Go_Cows: Forum Romano. Una pista sencilla, pero realmente bonita.





HEART OF DARKNESS

• Selección de nivel:

Con este truco podrás acceder a cualquiera de las 8 fases del juego y a cada uno de sus respectivos niveles.

Para ponerlo en marcha lo primero que tienes que hacer es apagar la consola si es que la tienes encendida. Después, sitúa el mando en el puerto para el segundo jugado. Ahora tienes que presionar los cuatro botones superiores (L1, L2, R1 y R2) y enciende la consola (con el juego dentro, claro). Espera a que aparezca la pantalla del menú principal, sin soltar los botones. Cuando esté la pantalla de título suelta los cuatro botones y cambia el mando de puerto, ponlo en el puerto 1. Entra en la pantalla de opciones y en "Load Game" para ya desde allí poder elegir el nivel en el que quieres empezar a jugar.

HERCULES

• Passwords:

Hero's Gauntlet: Hydra/Medusa/Escudo/Medusa

Centaur's Forest: Centauro/Cabeza de Hercules/Minotauro/Arquero.

Big Olive: Centauro/Escudo/Hydra/Cabeza de Hercules

Hydra Canyon: Escudo/Yelmo/Escudo/Soldado

Medusa's Lair: Arquero/Pegaso/Arquero/Centauro

Cyclops Attacks: Yelmo/Pegaso/Cabeza de Hercules/Arquero

Titan Flight: Soldado/Escudo/Escudo/Rayo

Passageways of eternal Toment: Medusa/Soldado/Centauro/Pegaso

Vortex Of Souls: Soldado/Rayo/Soldado/Centauro

• Imágenes de vídeo:

Para tener acceso a todas las imágenes de vídeo sólo tienes que introducir como password: Pegaso/Soldado/Centauro/Soldado. Siéntate y disfruta del espectáculo.

O.D.T.

• Todo el maná que necesitas:

Para poder derrochar energía sin problemas pausa en y presiona:

←, →, ←, →, ●

PSYBADECK

• Recorridos más resbaladizos:

Introduce como password GREASEDDEK.

TEKKEN 2

• Como conseguir a Roger/Alex:

Roger/Alex son los personajes ocultos más escondidos de todo el juego. Para conseguirlos, debes ganar el último Round del tercer combate con una cantidad de energía inferior al 5%.

Si lo has hecho bien, oirás una voz que dice ¡GREAT!

El siguiente combate será contra Roger/Alex. Cuando ganes este combate, Roger/Alex será seleccionable. Para seleccionar a Roger o a Alex, tan sólo tienes que pulsar los botones: ■, ✖ ó ▲, ●.

Darkstalkers 3

• Jugar con Shadow:

En la pantalla de selección de personaje, sitúa el cursor sobre la interrogación y presiona cinco veces SELECT. Ahora presiona cualquier botón para confirmarlo.

Cada vez que ganes a un contrincante con Shadow, éste se apoderará de su cuerpo de manera que seguirás luchando con la apariencia del luchador al que has derrotado.

• Jugar con Marionette:

Ve a la pantalla de selección de personaje. Ilumina la interrogación y presiona siete veces SELECT y presiona cualquier botón.

Spyro The Dragon

- **99 Vidas:**
  En el menú del inventario debes pulsar:
  ■ (seis veces), ●, ↑, ●, ←, ●, →.
- **Acceso a todos los niveles:**
  En la pantalla del inventario pulsa: ■, ■, ●, ■, ←, →, ←, →, ●, ↑, →, ↓, para tener acceso a todos los niveles.
- **Demo de Crash 3:**
  Cuando aparezcan las palabras "press start" y presiona estos botones al mismo tiempo: L1 + L2 + R1 + R2 + ■ + ▲ + ●.





- **Cabezones:**
Si queréis ver a Kazuya y compañía con un cabezón de impresión tan sólo tenéis que presionar el botón SELECT cuando elijáis vuestro personaje. Sin soltarlo, espera a que comience el primer combate.
Y si quieres que tu luchador tenga un cabezón más llamativo aún, repite la operación en el tiempo de carga del segundo combate. Para que este segundo truco funcione tienes que haber realizado antes el primero.
- **Perspectiva en primera persona:**
Antes de seleccionar a tu personaje presiona L1 y L2. Sin soltar estos dos botones selecciona a tu luchador, y sigue presionándolos hasta que el combate comience.
Si lo hacéis correctamente veréis una versión wireframe de vuestro luchador desde una perspectiva subjetiva.
- **Perspectiva en segunda persona:**
Este truco sólo funciona en el modo Practice.
Tendréis que presionar L1 y L2 en el pad del segundo jugador. Sin soltar estos dos botones, seleccionad a vuestro luchador y a su contendiente con el pad del primer jugador.
Si lo habéis hecho correctamente, veréis la versión wireframe de nuestro oponente y a nuestro personaje enfrente.

TEKKEN 3

- **Modo record secreto**
Ve al modo práctica y elige "1 jugador estilo libre". En el submenú presiona y mantén: L1 + L2 + R1 + R2 y presiona ●. Esto te llevará a la pantalla de lucha donde podrás usar "abajo" y "select" para grabar y reproducir cualquier movimiento.
- **Intro secreta**
Después de la intro con Heichi, mantén L1 + L2 + R1 + R2 en la pantalla en la que figura "NAMCO" por segunda vez.
- **Beach ball mini-game**
Tienes que ver los finales de los diez personajes básicos.
- **Modo teatro**
Desbloquea todos los personajes, incluyendo a Panda, Tiger, Doctor B. y Gon y mira sus finales. Las opciones de "disc" y "sound" estarán ahora disponibles.
- **Intros alternativas**
Gana el juego con los diez personajes básicos para ver una introducción de los personajes alternativos.
Para otra introducción alternativa gana el juego con todos los personajes incluyendo los secretos.
- **Vestidos alternativos**
Juega como uno de los siguientes personajes el número indicado de veces, entonces ilumina al luchador el la pantalla de selección y presiona "start".
Xiaoyu's (50 veces), Jin (50), Anna (25), Gunjack (10).

TENCHU

- **Debug Mode:**
Pausa en cualquier momento del juego, presiona L1+R2 y pulsa:
↑, ▲, ↓, ✖, ←, ■, →, ●.
Suelta ahora los botones L1 y R2 y pulsa lentamente L1, R1, L2 y R2.
Si lo estás haciendo bien verás que la palabra "Pause" desaparece pero sin volver al juego.
No te preocupes si no te sale a la primera, por una vez no es cuestión de rapidez, si no todo lo contrario.
Ahora pulsa Start para volver a la partida y presiona L2+R2 para hacer que el nuevo menú cargado de sorpresas aparezca en pantalla.

TOCA TOURING CAR 2

- **Todos los coches**
Introduce "MECHANIC" como nombre del piloto en el modo un jugador.
- **Conduce un Ford Mondeo**
Introduce "CMFORD" como nombre en el modo un jugador.
- **Todo los circuitos**
Introduce "BIGLEY" como nombre en el modo un jugador.
- **Circuito de bonus**
Introduce "TECHLOCK" como nombre en el modo un jugador.
- **Circuito de Oulton Park Island**
Introduce "DINKYBIT" como nombre en el modo un jugador.
- **Nuevas opciones en el modo "challenge"**
Introduce "BANGBANG" como nombre en el modo un jugador.
- **Daño más rápido**
Introduce "CUBBED" como nombre en e modo un jugador. Entonces, partes del coche se romperán al mínimo roze con otros.
- **Gravedad baja**
Introduce "LUNAR" como nombre en el modo un jugador. Tu coche permanecerá más tiempo en el aire trass de un choque.
- **Carreras de cuarenta vueltas**
Introduce "LONGLONG" como nombre en el modo un jugador.
- **Modo Turbo**
Introduce "FASTBOY" como nombre en el modo un jugador.
- **Mini-coches**
Introduce "MINICARS" como nombre en el modo un jugador.
- **Coches invisibles excepto los neumáticos**
Introduce "JUSTFEET" como nombre en el modo un jugador.
- **Desactivar la descalificación en el modo "championship"**
Introduce "PUNCHY" como nombre en el modo un jugador.
- **Elevaciones mayores en los circuitos**
Introduce "ELASTIC" como nombre en e modo un jugador.
- **Fondo desenfocado**
Introduce "TRIPPY" como nombre en e modo un jugador.

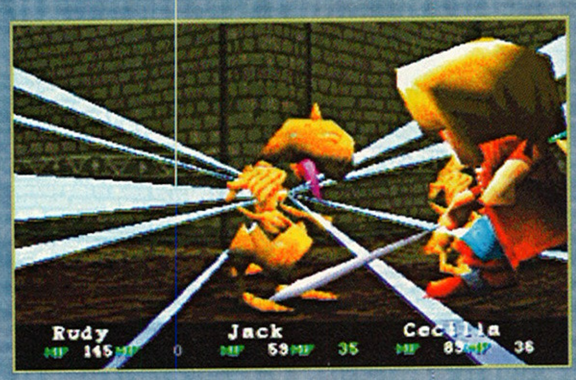
TOMB RAIDER II

- **Pasar de nivel:**
Estos trucos son difíciles de realizar y no salen a la primera así que ten calma y sitúa a Lara en un lugar plano y fuera de peligros. No te preocupes si no te salen a la primera y sigue intentándolo.
Para pasar de nivel tienes que dar un paso a la ← otro a la → y otro a la ← Después uno ATRÁS y otro ADELANTE, gira tres veces sobre ti mismo y por último dale al botón de RODAR mientras que estás realizando un SALTO hacia ADELANTE
- **Todas las armas:**
Para poder contar desde el principio con todas las armas que quieras anda a la ←, →, ←. Después da un paso ATRÁS y otro ADELANTE. Gira tres veces sobre ti misma y pulsa ● (rodar) mientras que das un salto hacia Atrás.
- **Menuda Explosión:**
Para acabar con Lara de la manera más rápida y espectacular posible lo que debes hacer es dar un paso a la ←, otro a la → y a la ← de nuevo. Después uno ADELANTE y otro ATRÁS, Girar tres veces sobre ti mismo (sin tener ningún botón pulsado) y presionar ● para rodar mientras estés dando un salto hacia delante. Harás unos bonitos fuegos artificiales.

X GAMES PRO BOARDER

- **Modo circuito:**
En la pantalla de contraseñas del menú de opciones el introduce ✖ ● ✖ ▲▲■.
Cuando vuelvas al menú principal verás su resultado.
- **Un nuevo personaje:**
Introduce como password ▲, ✖, ■, ✖, ▲ ●.
- **Todos los circuitos:**
Introduce este password es su correspondiente pantalla: ■,

Wild Arms: búsquedas secundarias



El mes pasado os ofrecimos una completa guía de Wild Arms, pero en el caso de que quieras tomarte tu tiempo para explorar Filgaia y encontrar sus tesoros más recónditos, aquí los tienes:

• Con la Herramienta Vara
En el pueblo de Milana, en la esquina Sudeste, hay un perro que vigila una casa, y que no te deja entrar. Utiliza sobre él la herramienta Vara, y se hará a un lado, lo que te permitirá hacerte con la herramienta Radar. Si usas esta herramienta, todos los muebles, barriles, cajas, etc. que aparezcan en pantalla y que oculten algo en su interior, se iluminarán.



• Con el Golosinas
Flotando en el Mar Interior, hay tres botellas cerca de Adlehyde, Santo Centauro y Tripilares que contienen 1 llave Duplicador, 1 Carta Suerte y 1 Emblema, respectivamente.

• Con el Garfio
Una vez tengas el garfio en tu inventario, podrás obtener un botín bastante suculento en la pirámide Elw al Este de Puerto Timmey.Lanzándolo a los pilares de los pasillos laterales podrás hacerte con un 1 Cargador, 1 Signo Secreto, 1 Emblema, las Memorias, las Gafas, y la Pluma.
A su vez, en la pirámide Elw al sudeste de Santo Centauro pocrás hacerte con 2 Emblemas, y con uno más en el piso superior de la Tumba de Lolithia.



• Con una llave Duplicador
Tras el ataque de los Demonios, si vuelves a Adlehyde tras haberte hecho con el control del Golosinas y una llave Duplicador, podrás abrir la habitación cerrada del castillo, que contiene cuatro Emblemas y un Signo Secreto que te vendrán realmente bien
Así mismo, en el sudeste de la ciudad, cerca de la entrada, hay un espadachín errante, que a cambio de un Signo Secreto, dará una pista a Jack para desarrollar otro Saque Rápido: la Rompe-Alma.

• Con acceso al océano exterior
Cuando puedas pasar al océano exterior, podrás recoger una serie de runas. En la isla desierta al nordeste de Corte Seim, la Runa Edén. En la antigua localización de la Fotosfera, la Runa Astro. En el Barranco de Nieve, en la esquina nordeste del mapa, se encuentra la Runa Hielo. Si ya has pasado el nivel treinta con tus personajes, puedes ir al Circo Antiguo, y obtener 1 Duplicador, 3 Emblemas, 1 Ánimo Total, 1 Manz Poder.



• Con el Pase Negro
Vete a la tienda de armas de Adlehyde, y usa el Pase en la librería para descubrir una puerta secreta que te llevará al mercado negro.



• Ayudando a la reconstrucción de Adhelyde
Si das dinero para la reconstrucción de la ciudad (hasta 100.000 gellas) en el ayuntamiento, puedes obtener estas recompensas.
La Runa Castillo, si además entregas el Arma Secreta al ingeniero Tom. Recógela de la estatua de Zelduke. Donación mínima: 50.000.
Un nuevo barco. Habla con Drake en la casa de la esquina nordeste.
Elemento Dispellado, tras hablar con el jefe Baskar y haber donado 100.000 gellas. Habla en el pub con el cazador de sueños retirado.



• Con la Protoala
Ve al Templo de la Memoria, e introduce la contraseña –Emiko- para obtener 2 Emblemas y 1 Parasol.
Después usa el Prisma en la puerta a la derecha del teleportador.
La Crono Runa:
Ve al Círculo de Piedras al norte del Pueblo Baskar, y usando el Dispellado en las piedras en el siguiente orden: (NO, SO, SE, NE, O, S, E, N) podrás acceder al Templo de la Ilusión y hacerte con la Crono Runa.
Además, podrás rescatar el alma de Elimina, a la que podrás visitar en el Pub de Milana.
El paseo celestial:
Con la Protoala y tres llaves Duplicador podrás acceder a esta localización en la que encontrarás 1 Magizana, 1 Néctar y 4 emblemas, y la cuarta habilidad de Cecilia, Hechizo Doble.





Santo Centauro:
Para hacerte con el verdugo, habla con la ciega de la esquina inferior izquierda. Cuando trates de salir de la ciudad aparecerá Zed. Derrótale y conseguirás el verdugo
Tras haber derrotado a Bumerang y a Luceid en Ka Dingel y el Filo Divino y Juggernaut, necesitarás 5 llaves Duplicador y romper el espejo tras el trono del Duque en el Circo Antiguo. Primero aparece Bumerang, convertido en Bumerang Flash, y cuando lo derrotes te enfrentarás a Angol Moa.



• Con el nuevo barco
Si vas con el nuevo barco a la parte con agua profunda al nordeste de Cementerio de barcos, te encontrarás con Leviathan. Gánalo y hazte con el Pret-A-Porte.



• Con la Herramienta Guitarra
Para conseguir el chaleco de Bravura y el Poncho de Jade, convoca en los círculos de protección de la Zona Residencia y de las Minas de Malduke a los Golems Lucifer y Sado.





Soul Blade

A espadazo limpio

Soul Blade es, junto con la saga *Tekken*, uno de los beat'em ups más divertidos que podemos encontrar en el amplio catálogo de PlayStation. Su principal virtud reside en que las armas blancas son las protagonistas, pero además ofrece 80 armas distintas y presenta el increíble modo Edge Master. Es posible que estas variaciones os obliguen a devanaros los sesos en busca de ese personaje oculto o esa espada que os falta. Por eso este mes os ofrecemos esta completa guía que os ayudará a desvelar todos los secretos del sorprendente *Soul Blade*.

SÍMBOLOS Y ABREVIATURAS

A la hora de manejar esta guía encontraréis varios signos y expresiones que ahora os explicamos:
- **+** : Significa pulsar los dos botones al mismo tiempo.
- **,** : Indica pulsar los botones uno tras otro.
- **~** : Indica pulsar los dos botones uno tras otro rápidamente.

- **ML**: Mientras se Levanta. Este expresión indica que nuestro luchador debe estar, completamente agachado, para después dejar que el pad vuelva a la posición neutral. Mientras que pasa de la posición agachado a la posición vertical es cuando tenemos que pulsar el botón indicado a continuación.

- **Agachado**: El movimiento debe ejecutarse cuando el luchador esté agachado. Para que se agache presionad abajo.

Correr: El movimiento sólo puede ejecutarse cuando el luchador esté corriendo. Para que tu personaje corra, debes pulsar derecha tres veces, manteniendo presionada la dirección la tercera vez.

Técnicas especiales:

- **Imparables**: Es un golpe que resta una cantidad de energía superior a los demás golpes y que, además, no puede ser bloqueado por el oponente, aunque tiene como contrapartida que nuestro personaje quedará indefenso mientras prepara la ejecución de este golpe.

- **Critical Edge**: Como habréis observado, cada personaje tiene dos barras de energía. La de arriba corresponde a la energía del personaje, y la segunda, corresponde a la energía de la espada. Si pulsas ■ + ▲ + ● comenzarás un Critical Edge (un Combo a lo bestia), que restará energía de la espada.

LOS PERSONAJES

MITSURUGI HEISHIRO

Altura: 168 Cm
Peso: 59 Kg
País de origen: Japón
Arma: Katana



ATAQUES BÁSICOS
Samurai Slash: ■
Samurai Slashes: ■, ■
No Escape: ■, ■, ■

Slice & Dice: ■, ■, ↓ + ■
Wind Storm: ■, ■, ▲
Hard slash: → + ■
Hard slash, low spin slash: → + ■, ↓ + ■
Hard slash, blade uppercut: → + ■, ▲
Hilt gut-strike: ↘ + ■
Low spinning slash: ↓ + ■
Tiger Sweep: ← + ■
Shin Slicer: ↙ + ■
Shoulder Cutter: ▲
V-Cutter: ▲, ▲
Triangle Cutter: ▲, ▲, ■
Wipe Out: ▲, ▲, ■, ▲
Sudden Wind: ▲, ▲, ■, ↓ +■
Wasp Stinger: → + ▲
Uppercut: ↘ + ▲

Drop Slash: ↓ + ▲
Let it Roll: ← + ▲
Thunder Strike: →, → + ▲
High Kick: ●
Straight kick: → + ●
Charging Lance: ← + ●
Side Kick: ↘ + ●
Wood Chopper: ← + ●, ▲
Coiling Snake: ↓ + ●
Leg Sweeper: ↓ + ●, ▲
Rising spin slash: **ML** + ■
Rising spin slash, low spin slash: **ML** + ■, ↓ + ■
Rising spin slash, blade uppercut: **ML** + ■, ▲

Rising stab: **ML** + ▲
Rising Knee: **ML** + ●
Steel Slicer: ■ + ▲
Phoenix Tail: →, → + ■ + ▲
Silent Step: ↓, ↘, →
Step Swing: ↓, ↘, → + ■
Step Swing, low slash: ↓, ↘, → + ■, ↓ + ■
Stepping Steel Slicer: ↓, ↘ ,→ + ■ + ▲
Silent Stab: ↓, ↘,→ + ▲
Stepping Kick: ↓,↘,→ + ●
Sliding Kick: **Correr**+ ●

LLAVES
Sea of Madness: ■ + ✖
Hell Striker: ▲ + ✖
Hell of Madness: ■ + ✖ ó ▲ + ✖ (por la espalda)

REMATE EN EL SUELO
Final Strike: ↘ + ▲

REVERSALS
Dirty Stab: ← + ■ + ✖ (contra ataques horizontales)
Life After Death: ← + ■ + ✖ (contra ataques verticales)

IMPARABLE:
→, ↘, ↓, ↙, ← + ▲

CRITICAL EDGE
■ + ▲ + ●.
Después ejecuta cualquiera de estos movimientos para ampliar el movimiento crítico:
1) ←,↙,↓,↘,→+ ▲ + ●
2) ←,↙,↓,↘,→+ ■ + ●

ROCK

Edad: 35 años
Altura: 175 cm.
Peso: 81 Kg
País de origen: EEUU
Arma: Hacha de batalla



ATAQUES BÁSICOS
Slash: ■
Double Slash: ■, ■

Cut-To-Pieces: ■, ■, ■
Brutal Slash: ■, ▲
Bear's Hunt: ■, ●
Axe Gripper: → + ■
Axe Swings Down: → + ■, ■
Tidal Wave: → + ■, ■, ■
Demolition Strike: →+■, ■, ▲
Spinning gut Strike: ↘ + ■
Low Swing: ↓ + ■
Discus Thrower: ↙ + ■
Lumberjack: →, → + ■
Tornado: →, → + ■, ▲
Smash: ▲
Rock Rever: ▲, ▲
Piston Attack: ▲, ▲, ▲
Fly Swatter: ▲, ■
Axe Ram: → + ▲

Elephant Trunk: ↘ + ▲
Quakemaker: ↓ + ▲
Head Butt: ← + ▲
Battle Axe: →, → + ▲
High Kick: ●
Rock Climber: → + ● ↘ + ●, ■
Low Kick: ↓ + ●
Middle Kick: ↘ + ●
Wild Slash: ↘ + ● , ■
Horizontal Sweep Kick: ↙ + ●
Buffalo's Charge: →, → + ●
Spinning gut strike: **ML** + ■
Rising stab: **ML** + ▲
Thunder Clap: **ML** + ●
Sliding Kick: **Correr** + ●
Great Sky Splitter: **Agachado** + ■, ▲

Pouncer: ← + ■ + ▲
Nota: La cantidad de año que inflige el movimiento: →, → + ■, ▲ varía según el oponente esté de pie o tumbado. Lo mismo sucede con el el golpe ↘ + ▲, el daño varía según la distancia que nos separe del rival.

LLAVES
Rock Thrower: ■ + ✖
The Conqueror: ▲ + ✖
Falling Rock: ↓, ↙, ←+▲+✖
The Annihilator: ↘ + ■ + ✖ (sobre un oponente agachado)
Falling Annihilator: ■ + ✖ o ▲ + ✖ (por la espalda)

REMATE EN EL SUELO
Kneel kick: ↑ + ●

IMPARABLE
↓, ↘, → + ▲+●

CRITICAL EDGE
■ + ▲ + ●.■
Ahora ejecuta cualquiera de estas dos combinaciones para alargar el movimiento:
1) →,↘,↓,↙,← + ■ + ✖
2) →,↘,↓,↙,← + ▲ + ✖



HWANG SUNG KYUNG

Edad: 20 años
Altura: 171 cm.
Peso: 60 Kg.
País de origen: Corea
Arma: Espada



ATAQUES BÁSICOS

Samurai Slash: ■
Samurai Slashes: ■, ■
No Escape: ■, ■, ■
Slice & Dice: ■, ■, ↓ + ■
Wind Storm: ■, ■, ▲
Quick high slash: → + ■
Division Slice: ↘ + ■
X Slice: ↘ + ■, ■
Double Death: ↘ + ■, ▲
Triple Death: ↘ + ■, ■, ▲
Low splits-slash: ↓ + ■
Tiger Sweep: ← + ■
Shin Slicer: ↙ + ■
Shoulder Cutter: ▲
V-Cutter: ▲, ▲
Triangle Cutter: ▲, ▲, ■
Sudden Wind: ▲, ▲, ■, ↓ + ■
Wipe Out: ▲, ▲, ■, ▲
Wasp Stinger: → + ▲
Rising blade uppercut: ↘ + ▲
Splits & Sword Slam: ↓ + ▲
Let it Roll: ← + ▲
Thunder Strike: →, → + ▲
High Kick: ●
Twin Harpoon: ●, ●
Spin kick: → + ●
Striking Pose: ↘ + ●
Roundhouse: ← + ●
Sweep Kick: ↙ + ●
Spinning Low Kick: ↓ + ●
Coiling Snake: ↓ + ●, ▲
Rocket Launcher: →, → + ●
Moon Crusher: →, → + ●, ●
Earth Crusher: →, → + ●, ●, ●
Vane Kick: ←, → + ●
Steel Slicer: ■ + ▲
Phoenix Tail: →, → + ■ + ▲
Silent Step: ↓, ↘, →
Stepping Stab: ↓, ↘, → + ■
Forward Attack: ↓, ↘, → + ■, ▲
Silent Stab: ↓, ↘, → + ▲
Stepping Kick: ↓, ↘, → + ●
Gut slash: **ML** + ■
Gut high slash, Overhead slash: **ML** + ■, ▲
Windmill: **ML** + ▲
Rising kick: **ML** + ●
Sliding Kick: **Correr** + ●

LLAVES:

Sea of Madness: ■ + ✖
Hell Striker: ▲ + ✖
Hell of Madness: ■ + ✖ ó ▲ + ✖ (por la espalda)

REMATE EN EL SUELO

Samurai Stomp: ↘ + ●

IMPARABLE:

← + ▲ + ●

CRITICAL EDGE:

■ + ▲ + ●.
A continuación ejecuta cualquiera de estos dos movimientos para ampliar el movimiento crítico:
1) ←, ↙, ↓, ↘, → + ■ + ▲
2) ←, ↙, ↓, ↘, → + ▲ + ●

Nota:
Seung Han Myong, uno de los personajes ocultos, tiene los mismos movimientos que Hwang, más de unos nuevos que ahora te mostramos:

ATAQUES BÁSICOS

1) ↙ + ▲
2) ←, → + ▲
3) ●, ●, ●
4) ●, ●, ↓ + ●
5) → + ●, ■
6) → + ●, ▲
7) ← + ●, ↓ + ●
8) →, → + ■ + ▲, ▲
9) ↗ + ▲ + ●

IMPARABLE

← + ▲ + ●

CRITICAL EDGE

■ + ▲ + ●.
Inmediatamente después ejecuta:
←, ↙, ↓, ↘, → + ▲ + ●
para ampliar la duración del movimiento.

TAKI

Edad: 22 años
Altura: 170 cm.
Peso: 55 Kg.
País de origen: Japón
Arma: Katana corta



ATAQUES BÁSICOS

Silent Slash: ■
Shadow Slash: ■, ■
Dark Slash: ■, ■, ■
Shadow Ripper: ■, ■, ▲
Purple Wind: ■, ■, ↓ + ●
Double Ripper: ■, ▲
Silent Wind: ■, ▲, ●
Dark Wind: ■, ●
Tricky Slash: → + ■
Slash & Stab: → + ■, ▲
Terrible Stab: → + ■, ▲, ▲
Lightning Spark: → + ■, ▲, ▲, ▲
Cross Slice: ↘ + ■
Ankle Slash: ↓ + ■
Reaping Hook: ↙ + ■
Winding Top: →, → + ■
Shoulder Cutter: ▲
V-Cutter: ▲, ▲
Lightning Strike: ▲, ▲, ▲
Flash Of The Blade: ▲, ▲, ■
Silent Storm: ▲, ▲, ■, ●
Hells Bells: ▲, ■
Upper Criss Cross: ▲, ■, ●
Middle Criss Cross: ▲, ■, → + ●
Low Criss Cross: ▲, ■, ↓ + ●
Blood & Bullets: ▲, ●
Stab: → + ▲
Blade uppercut: ↘ + ▲
Drive Slice: ↓ + ▲
Assasin's Strike: →, → + ▲
High Kick: ●
Double Spinning Kick: ●, ●
Shooting Star: ●, ●, ●
Hunting Shadow: ●, ●, ↓ + ●
Dark Shooter: ●, ●, ■
Assasin's Kick: ↘ + ●
Assasin's Double Kick: ↘ + ●, ●
Assasin's Triple Kick: ↘ + ●, ●, ●
Windmill Kick: → + ●
Spinning High Kick: ← + ●
Stick Breaker: ↓ + ●
Great Loop: ↓ + ●, ●
Fast High Kick: →, → + ●
Roll The Bones: ↓, ↘, →
Death Spin: ↓, ↘, → + ▲
Moon Orbiter: ↓, ↘, → + ▲, ●
Rolling Kick: ↓, ↘, → + ●
Rising jab: **ML** + ■
Diminisher: **ML** + ▲
Death Grip: **ML** + ▲, ▲ (golpea a rival tumbado)
Handstand Kick: **ML** + ●
Sliding Kick: **Correr** + ●
Deadly Roulette: ■ + ●
Forward Flip: →, → + ■ + ▲
Backflip: ↖

Nota:
La patada (●) del golpe: ↓, ↘, → + ▲, ● sólo conectará si antes lo ha hecho el golpe del botón ▲.

LLAVES

Suplex: ■ + ✖
Throat Slice: ▲ + ✖
Triple Stomp: ↓, ↙, ← + ▲ + ✖
Slice: ■ + ✖ ó ▲ + ✖ (por la espalda)

REVERSAL

Kick Reversal: ← + ■ + ✖

REMATE EN EL SUELO

Body Press: ↘ + ●

IMPARABLE

→, ↘, ↓, ↙, ← + ▲

CRITICAL EDGE

■ + ▲ + ●.
Para prolongar los efectos del movimiento ejecuta: ↓, ↑ + ▲ + ● justo después



SIEGFRIED SCHTAUFFEN

Edad: 16 años
Altura: 157 cm.
Peso: 57 Kg
País de origen: Alemania
Arma: Zweinhander



ATAQUES BÁSICOS

Slash: ■
Double slash: ■, ■
Spiral Attack: ■, ■, ▲
Eagle's Flap: ■, ↓ + ■
Wheel Turner: → + ■
Hard gut-slice: ↘ + ■
Ankle Slice: ↙ + ■
Low Slash: ↓ + ■
Back Spin Slash: ← + ■
Royal Crash: ▲
Knight Crasher: ▲, ▲
Brain Smasher: ▲, ▲, ▲
Manslaughter: ▲, ▲, ●
Crosscutter: ▲, ↓ + ■
Brainstormer: ▲, ●
Drilling Horn: → + ▲
Cannonball Lifter: ↘ + ▲
Low center slice: ↓ +▲
Headbutt: ← + ▲
Double headbutt: ← + ▲, ■
Triple headbutt: ← + ▲, ■, ▲
OverKill: ↙ + ▲
Invader: ←, ← + ▲
Blackmail: ←, ← + ▲, ▲
High kick: ●
Roundhouse: → + ●
Lancer: ↘ + ●
Double Lancers: ↘ + ●, ●
Unicorn's Charge: ↘ + ●, ●, ▲
Low Kick: ↓ + ●
Jumpkick: →, → +●
Edge of Blade: **ML** + ■
Spiral Blade: **ML** + ■, ■
Blade uppercut: **ML** + ▲
Rising Kick: **ML** + ●
Sliding kick: **Correr** + ●
Drop kick: **Correr** + ▲ + ●
Spin kick: ■ + ●
SledgeHammer: →, →+■ + ▲
Shoulder charge: → + ▲ + ●

Nota: como sucede con Rock, el daño de algunos golpes varía según la posición y distancia a la que se encuentre el rival. Un claro ejemplo es el golpe →, → + ■ + ▲, que varía según este el oponente esté de pie o tumbado.

LLAVES

Brutal Smack: ■+✖
Hurricane Slash: ▲+✖
Back Hurricane: ■ + ✖ ó ▲ + ✖ (por la espalda)
Flapjack: ↓ + ■ + ✖
Mortal Slaughter: ↓ + ■ + ✖ (no lo coges), ← +▲

REMATE EN EL SUELO

Stomping: ↘ +●, ●, ●, ●

IMPARABLE

↓, ↘, → + ▲

CRITICAL EDGE

■ + ▲ + ●. A continuación ejecuta: →, ↓, ↘ +▲+● para prolongar el movimiento.



SOPHITIA ALEXANDRA

Edad: 19 años
Altura: 168 cm.
Peso: ?
País de origen: Grecia
Arma: Espada corta



ATAQUES BÁSICOS

First Strike: ■
Second Strike: ■, ■
Final Strike: ■, ■, ■
Silent Shadow: ■, ■, ↓ + ■
Silent Dancer: ■, ■, ■, ↘
Silent Screamer: ■, ■, ▲
Angel's Punishment: ■, ■, ↘
Silent Rage: ■, ■, ↓ + ↘
Angel Arrow: → + ■
Angel Hunt: ↘ + ■
Low Swipe: ↓ + ■
Maiden Revenge: ← + ■ (2 golpes en Counter)
Slasher: ▲
V-Slasher: ▲, ▲
The Conductor: ▲, ▲, ▲
Justice of the Peace: ▲, ▲, ■
Holy Slash: ▲, ▲, ↓ + ■
Holy Comet: ▲, ▲, ↓ + ↘
Holy Strike: ▲, ▲, ■, ▲
Maiden Strike: → + ▲
Angel Uppercut: ↘ + ▲
Sunrise Slice: ↓ +▲
Moon Eclipse: ← + ▲
High Kick: ●
Holy Horns: ●, ●
Kaleidoscope Kick: ●, ●, ↓ + ●
Paradise Kick: ●,●, ↓ + ●, → + ●
Holy Kick: → +●
Slap Kick: ↘ +●
Low Kick: ↓ +●
Moon Flip: ↙ +●
White Flash: ↗ +●
Angel's Spiral: ↗ + ●, ■
Angel's Dive: ↗ + ●, ▲
Angel's Flip: ↗ + ●, ●
Silent Step: ↓, ↘, →
Angel Strike: ↓, ↘, → + ▲
Holy Step: →, ↓, ↘
Heaven's Calling: →, ↓, ↘ + ■
Athenea´s Upper: →, ↓, ↘ + ▲
Rising gut slash: **ML** + ■
Blade uppercut: **ML** + ▲
Overhead flip-kick: **ML** + ↘
Holy Arrow: **Agachado**, ↘ + ■
Shield of Justice: **Agachado**, ↘ + ▲
Sliding Kick: **Correr** + ●
Sunshine Flip: ■ + ●

Nota:
Si ← + ■ conecta como un Counter (es decir, si paramos con este golpe el ataque del rival), Sophitia dará un segundo golpe mucho más destructivo. Lo difícil es conseguir encajarlo como Counter.

LLAVES

Widow Maker: ■ + ✖
Angel's Heaven: ▲ + ✖. Inmediatamente después pulsa ↓ +■+▲+● para prolongar la llave.
Bottom's up: ■ + ✖ ó ▲ + ✖ (por la espalda)

REVERSAL

Stab Reversal: ← + ■ + ✖ (contra ataques horizontales)
Guard Reversal: ← + ■ + ✖ (contra ataques verticales)
Kick Reversal: ← + ■ + ✖ (contra patadas)

REMATE EN EL SUELO

Nightmare Stab: ↘ + ▲, ▲, ▲, ▲

IMPARABLE

←, ←, ← + ■ ~ ▲

CRITICAL EDGE

■ + ▲ + ↘
A continuación ejecuta cualquiera de estas dos combinaciones para alargar el movimiento:
1) ↓, ↘, → + ■ + ✖
2) ↓, ↘, → + ▲ + ✖



CERVANTES DE LEÓN

Edad: 48 años
Altura: 177 cm.
Peso: 80 Kg.
país de origen: España
Arma: Soul Edge



ATAQUES BÁSICOS

Throat Cutter: ■
Throat Blender: ■, ■
Edge Fury: ■, ■, ■
Edge Cleaner: ■, ■, ↓ + ■
Edge Divide: ■, ■, ▲
Quick Slash: → + ■
Switchblade: ↘ + ■
Quick Low Slash: ↓ + ■
Low Spin Slash: ↙ + ■
Face Divide: ▲
Body Divide: ▲, ▲
Blade Divide: ▲, ▲, ▲
Blade Sweep: ▲, ▲, ↓ + ■
Continental Shift: ↘ + ▲
Great Divide: → + ▲, ▲, ▲
Brain Smasher: ↓ + ▲
Windmill: ←, ← + ▲
Pirate Horn: →, → + ▲
Pinpoint: ↓ + ▲
RoundHouse: ●
Monkey Kick: ●, ↘ + ●
Far East Kick: ●, ← + ●
Le Boot: ↘ + ●
Forward Kick: → + ●
Low Kick: ↓ + ●
Back Kick: ← + ●
Sweep: ↙ + ●
Ankle Chain: ↙ + ■ + ●
Jump Kick: →, → + ●
Monolith: **ML** + ■
Set Sail: **ML** + ▲
Rear Kick: **ML** + ●
Two Sword Slash:
■ + ▲
Death From Above:
→ + ■ + ▲
Death From Below:
↙ + ■ + ▲
Como Counter:
↘ + ■ + ●
Jolly Roger:
→, → + ■ + ▲
Galley Drop:
→, → + ▲ + ●
Dragon Edge:
→, ↓, ↘ + ▲
Torpedo Edge:
↓, ↙, ←, ▲
(pulsa repetidamente ▲)
Slide: **Correr** + ●
Wind in Sail:
←, ↙, ↓, ↘, → + ▲

Nota: el golpe: ↓ , ↙ , ← , ▲ consume energía de la espada, así que no abuses del él.

LLAVES

Shoulder Blades: ■ + ✖
Grand Slam Soul Edge: ▲+✖
Off the Plank: ■+✖ ó ▲ + ✖ (por la espalda)

REMATE EN EL SUELO

Hammer Sworcs: ↘ +■ + ▲

IMPARABLE

↙ + ■ + ▲

CRITICAL EDGE

■ + ▲ + ●, ■
A continuación ejecuta →, ↓, ↘ + ■ + ● para prolongar los efectos.

Nota:
Soul Edge es un personaje oculto con los mismos movimientos que Cervantes, salvo un breve listado de ataques nuevos que os mostramos a continuación:

1) → + ▲, ▲, ↓ + ■
2) ■ + ▲, ▲, ▲
3) ■ + ▲, ▲, ↓ + ■
4) ← + ■ + ▲
5) ←, →
6) ←, →, ● (carga con el hombro rápida)

CRITICAL EDGE

■+▲+●. A continuación ejecuta ↓, ↘, →+■+▲+● para alargar los efectos del ataque crítico.

LI LONG

Edad: 25 años
Altura: 169 cm.
Peso: 56 Kg.
País de origen: China
Arma: Nunchaku



ATAQUES BÁSICOS

Art Of Snake: ■
Twin Snakes: ■, ■
Thunderstorm: ■, ■, ■
Whipping: ■, ■, ↓ + ■
Whiplash Kick: ■, ■, ●
Whiplash Low Kick:
■, ■, ↓ + ●
Whiplash Pain:
■, ■, ↓ + ●, ▲
Victim Of Snake: ■, ▲
Dragon's Beat: ■, ▲, ●
Reverse gut-stab: ↘ + ■
Low spinning swipe: ↓ + ■
Rope Attacher: ← + ■
Rope Skipper: ↙ + ■
Double Stab:
Agachado + ■, ↑ + ▲
Art Of Dragon: ▲
Twin Dragons: ▲, ▲
Hailstorm: ▲, ▲, ▲
Sadistic Cross: ▲, ■
Drum Beat: ▲, ●
Aiming Snake: → + ▲
Snake Venom: → + ▲, ▲
Quick uppercut: ↘ + ▲
Drum Solo: ← + ▲
Drum Roll: ← + ▲, ▲
Drum Fire: ← + ▲, ▲, ▲
Low overhead swipe:
↓ + ▲ (como Counter)
Dragon Attack:
↙ + ▲
Air Splitter:
↙ + ▲ ~ ■
Punisher Whip:
→, → + ▲
High Kick: ●
Twin Harpoon: ●, ●
Harpoon Driller:
●, ↓ + ●
Rising Dragon:
●, ↓ + ■
Roundhouse kick: → + ●
Striking Pose: ↘ + ●
Rising Kick:
→, → + ●
Monkey Magic:
↓, ↘, → + ▲
Turn Around: ↓, ↙, ←
(Li Long queda de espaldas)
Dragon's Elbow:
↓, ↙, ←, ▲
Dragon's Knuckle:
↓, ↙, ←, ▲, ← + ▲
Dragon Venom: **ML** + ■
Hard rising stab: **ML** + ▲
Flipkick: **ML** + ●
Crab's Claw: **Correr** + ●
Crazy Windmill: ■ + ▲

Nota: todas las combinaciones que empiezan con el ataque ■ pueden ser comenzadas pulsado: → + ■, infligiendo en ambos casos el mismo daño. Además, algunos golpes se pueden cancelar pulsando ← (por ejemplo: ↓, ↘, → + ▲).

LLAVES

Dangerous Driver:
■ + ✖
Hell's Throat:
▲ + ✖
Body Crusher:
■ + ✖ ó ▲ + ✖
(por la espalda)

REVERSAL

Dragon's Revenge:
← + ■ + ✖
(contra patadas)

REMATE EN EL SUELO

Stamping: ↘ + ●

IMPARABLE

↙ + ▲ + ●

CRITICAL EDGE

■ + ▲ + ●. Inmediatamente después ejecuta : →, → + ■ + ▲ para alargar los efectos del golpe.



SEUNG MINA

Edad: 16 años
Altura: 159 cm.
Peso: 46 Kg.
Pías de origen: Corea
Arma: Glaive



ATAQUES BÁSICOS

Fly Flapper: ■
Triangle Flap: ■, ■
Fly Flipper Kick: ■, ●

Sparrow's Rush: ■, ■, ■
Rising Sparrow: ■, ■, ■, ●
Burning Sparrow:
■, ■, ■, ↓ + ●
Lightning Sparrow: ■, ■, ▲
Flashing Sparrow: ■, ■, ●
Crazy Seesaw: ■, → + ■
Bad Attitude: ■, → + ■, ■
Dancing Souls: ■, → + ■, ■, ●
Sleeping Souls:
■, → + ■, ■, ↓ + ●
Breathtaker: → + ■
Xylophonist: → + ■, ●
Spinning Sparrow: ↘ + ■
Quick low slash: ↓ + ■
Trick retreat low strike: ↙ + ■
Garden Plower: ▲
Sheep Chaser: ▲, ▲
Meteor Shower: ▲, ▲, ▲

Triple Wave: ▲, ▲, ↓ + ■
Art of Heaven: ▲, ■
Art of Earth: ▲, ↓ + ■
Fire Dance: ▲, ●
Spear: → + ▲
High Tide: → + ▲, ▲
Rip Tide: → + ▲, ■
Low Tide: → + ▲, ↓ + ■
Enchanted Spear: ← + ▲
Skyscraper:
← + ▲, ↓ + ■ + ▲
Big Dipper: ↘ + ▲
Glaive Drop: ↓ + ▲
High Kick: ●
High Kick: → + ●
Middle Kick: ↘ + ●
Low Kick: ↓ + ●
Spinning Kick: ← + ●
Sweeping Kick: ↙ + ●

Vane kick: ←, → + ●
Rocket Launcher: →, → + ●
Moon Crusher: →, → + ●, ●
Earth Crusher:
→, → + ●, ●, ●
Spark spin slash: **ML** + ■
Glitter Big Dipper: **ML** + ▲
Vertical kick: **ML** + ●
Sliding Kick: **Correr** + ●
Starlight Explosion: ■ + ▲
Orion Express: ■ + ▲, → + ■
Star Destroyer:
■ + ▲, → + ■, ▲
Baton Twirler:
■ + ▲, ■ + ▲
Star Dancer: ↑ + ■ + ▲
Axle Kick: ▲ + ●
Meteor Explosion:
↗ + ▲ + ●

LLAVES

Rail Crusher: ■ + ✖
Rail Trasher: ▲ + ✖
Omega Crusher:
■ + ✖ o ▲ + ✖ (por la espalda)

REMATE EN EL SUELO

Knee Crusher: ↘ + ●

IMPARABLE

↗ + ■ + ▲

CRITICAL EDGE

■ + ▲ + ●

Para prolongar el efecto de este golpe crítico, debes ejecutar:
←, ← + ■ + ▲.

CLAVES PARA TRIUNFAR EN EL EDGE MASTER MODE

Este fabuloso modo de juego os permitirá encontrar ocho armas nuevas para cada personaje, es decir, un total de 80 armas. Para ello tendréis que enfrentaros a una serie de combates regulados por unas normas distintas a las del modo Arcade. De este modo, encontraréis situaciones tan variopintas como combates contra 6 enemigos que entrarán uno por uno en el ring o enfrentamientos complicados por factores como veneno o muy poco tiempo. Al finalizar el combate, habremos adquirido un arma nueva.

LOS MENÚS

Como habréis observado, la pantalla central de este modo de juego es un mapa con una miniatura del personaje que hemos seleccionado. Si pulsas **Círculo**, aparecerá un menú con seis opciones.

La primera, **MOVE**, es la que nos permite desplazar a nuestro luchador por cualquier lugar del mapa.

La segunda, **BOOK**, es nuestro diario de viaje, donde aparecerán la historia del luchador, los requisitos de los combates, y las armas que encontremos.

En tercer lugar, la opción **BATTLE** nos permitirá entrar en los combates que nos haya mostrado el libro.

Por su parte, la opción **WEAPON SELECT** nos permitirá cambiar de arma, cuando tengamos alguna más en nuestro poder.

Y para finalizar, están las opciones para salvar partida y salir del juego.

MISIONES BÁSICAS

Para los que tengáis problemas con el inglés, hemos confeccionado una lista con las expresiones más habituales que aparecerán antes de los combates (exactamente en la opción **Book**). Estas son las que con mayor frecuencia os encontraréis:

- Defeat every opponent you encounter: vence a todos los rivales que salten al ring.
- Act quickly, for you only have a limited time to defeat your enemy: Gana el combate en el tiempo fijado
- Use a throw technique to defeat your enemy: Utiliza las llaves para ganar el combate
- Defeat him before the poison takes effect: Vence al oponente antes de que el veneno acabe con tu energía.
- Strike your opponent while in the air to defeat him: Golpea al rival mientras que esté suspendido en el aire.
- Defeat him using the Critical Edge: Sólo vencerás utilizando la técnica Critical Edge.
- Knock him out of the ring: Echa del ring al rival.

Sólo venceréis si utilizáis la técnica que se os imponga, ya sea a base de llaves, echando al rival del ring.



CÓMO ENCONTRAR LA ÚLTIMA ESPADA

A estas alturas quizás andéis un desquiciados intentando descubrir como se consigue la última espada de cada personaje. Existen dos formas. La primera, y más desquiciante, es buscarla por todo el mapa repitiendo todos los combates. El resultado es que la espada aparecerá aleatoriamente. La segunda, y más efectiva, consiste en desplazarse en la pantalla del mapa hasta Italia, siempre y cuando tengamos en nuestro poder siete espadas. Pierde a propósito el combate que allí tiene lugar, y fíjate en la postura que adopta la miniatura de nuestro personaje tras el enfrentamiento. Si adopta la postura de derrota es que este minitruco ha funcionado. A continuación desplázate a cualquiera de los países que rodean a Italia (es decir, desplázate un espacio alrededor de Italia), pero no repitas el combate contra Cervantes. Al vencer este segundo combate conseguirás la ansiada espada.





DESCUBRE TODOS LOS SECRETOS DE SOUL BLADE

PERSONAJES OCULTOS

Siegfried!: Esta versión de Siegfried con armadura oscura aparece tras conseguir todas las armas de Siegfried en el Edge Master Mode. Lo encontraréis escondido a continuación de los demás luchadores (no aparece en pantalla).

Sophitia!: Esta versión sin armadura de Sophitia aparecerá cuando consigáis todas las armas de Sophitia en el Edge Master Mode. Estará a después de Siegfried!

Sophitia!!: Esta segunda versión de Sophitia aparecerá al reunir 70 armas del Edge Master Mode. Se diferencia de las otras dos por dejar algo más de "chicha" a la vista.

Soul Edge: El reverso tenebroso de Cervantes aparecerá al terminar el juego una vez con todos los personajes iniciales. Aparecerá en el menú de selección entre Mitsurugi y Siegfried.

Seung Han Myong: Existen dos formas de descubrir a este personaje. La primera es completar el modo Arcade con Hwang y después con Seung Mina. La otra forma consiste en completar once veces el modo Arcade, terminándolo la décima vez con Hwang y la undécima con Seung Mina. Aparecerá junto a Siegfried! y Sophitia!





CÓMO DESCUBRIR LOS FINALES ALTERNATIVOS

Todos los personajes iniciales tienen dos finales distintos. Para ver el primero, bastante triste, sólo hay que acabar el modo Arcade.

Los segundos finales están un poco más rebuscados, y para descubrirlos tendréis que pulsar algún botón o botones en un momento concreto del primer final. Estas segundas secuencias dejan entrever un futuro más esperanzador para nuestro personaje.

Para disfrutarlas tendréis que fijaros en la parte superior e inferior de la pantalla, ya que en casi todas las secuencias aparecen dos franjas negras. Cuando estas franjas desaparezcan y la acción tenga lugar a pantalla completa tendréis que pulsar el botón adecuado. Si lo hacéis de manera correcta, las dos franjas negras volverán a aparecer, y podréis disfrutar del final alternativo.

Sólo Mitsurugi y Li Long no cumplen esta regla. Un poco más adelante os explicaremos cómo descubrir los segundos finales de estos personajes.

Estos son los botones que tendréis que pulsar cuando las franjas negras desaparezcan:

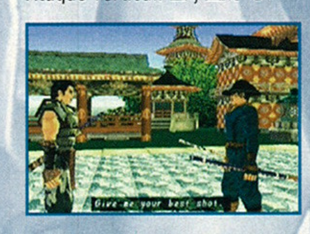
Hwang: ■
Rock: ▲
Taki: ✖
Sophitia: ➡
Siegfried: ▲
Seung Mina: ⬇, ⬆ ó ➡+✖
Cervantes: ▲
Voldo: ⬆, ⬇ (introducid las direcciones repetidamente y de manera muy rápida).



El segundo final de Mitsurugi y Li Long

Para obtener el segundo final de Mitsurugi tendréis que vencer a Tanegashima, un personaje armado con un rifle. No es un combate normal, ya que la vista cambia a primera persona y avanzamos hacia nuestro rival esquivando sus disparos. En este atípico enfrentamiento, las acciones de Mitsurugi cambian, pudiendo realizar con él los siguientes movimientos:

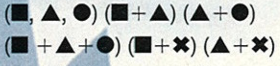
Esquivar a la izquierda: ⬅
Esquivar a la derecha: ➡
Avanzar hacia Tanegashima: ⬆
Ataque vertical: ■, ▲ ó ●



La distancia que nos separa de Tanegashima es de 6 pasos, es decir, que tendremos que pulsar seis veces arriba. Cuando estemos junto a él, bastará con pulsar cualquier botón de ataque para acabar con él. Si aún así os resulta complicado, existe un sistema más sencillo. Nada más empezar el combate pulsad dos veces a la derecha para esquivar su primer disparo. A continuación "machacad" la dirección arriba, consiguiendo así acercaros a Tanegashima lo suficiente para asestarle un golpe mortal. Si no sois bastante rápidos, tendréis que esquivar dos disparos más.

Para conseguir el final alternativo de Li Long tendréis que ejecutar, por lo menos, 20 ataques durante la secuencia a pantalla completa (es decir, cuando no aparezcan los bordes negros). Los golpes encadenados, como ■, ■, ■ se contabilizan como un único golpe, por lo que os ofrecemos un listado de movimientos con el que activaréis el final alternativo:




(■, ▲, ●) (■+▲) (▲+●)


(■+▲+●) (■+✖) (▲+✖)

Bastará con que repitas cualquiera de estos comandos 20 veces o bien los combines hasta alcanzar la citada cifra.

CURIOSIDADES DE LOS FINALES

En algunos finales secundarios existe un momento en el que las dos franjas negras vuelven a aparecer y desaparecer. No esconden un tercer final, pero si pulsas algún botón puede suceder algo nuevo. Esto pasa con los finales alternativos de Sophitia y Voldo, que encierran una pequeña curiosidad.

En el caso de Sophitia, cuando las franjas negras desaparezcan por segunda vez, bastará con pulsar cualquier botón repetidamente. Con ello lograremos hacer desaparecer la niebla que oculta a Sophitia.

En el caso de Voldo, en el final malo existe un segundo lugar donde las franjas negras aparecen y desaparecen. Tampoco hay tercer final, pero podemos cambiar la perspectiva pulsando el botón ■, logrando que la cámara cambie de Voldo a su maestro Vercci (y viceversa) cuando queramos.

VESTIMENTAS

Todos los luchadores tienen 3 vestimentas, dos de ellas con dos colores distintos. Para poder verlas sólo tenéis que pulsar estos botones a la hora de seleccionar al personaje:



Vestuario original con el color 1: ■
Vestuario original con el color 2: ▲
Vestuario secundario con el color 1: ✖ + ■
Vestuario secundario con el color 2: ✖ + ▲
Vestuario versión PlayStation: ● ó ● + ✖

CÓMO CAMBIAR LA POSTURA DE VICTORIA

Si os habéis fijado, todos los personajes tienen varias posturas o acciones (4 en total) para celebrar la victoria en un combate. Cada botón corresponde a una de estas posturas, así que basta presionar un botón (■, ▲, ● ó ✖) nada más ganar el segundo asalto para poder decidir cual queremos ver.

CÓMO CAMBIAR LA CÁMARA EN LAS REPETICIONES

Para dirigir la cámara en las repeticiones, debéis ganar el asalto y en la repetición usar estos controles:

⬆ y ⬇: El enfoque cambia en el eje vertical.
⬅ y ➡: El enfoque cambia en el eje horizontal.
Botón ■: Zoom de acercamiento.
Botón ▲: Zoom de alejamiento.



The Granstream Saga

Las tres dimensiones del Rol

¿Te gustaría saber lo que se siente siendo un joven aventurero que posee la responsabilidad de salvar al mundo? Pues te recomendamos que pruebes esta experiencia y te embarques con nosotros en esta aventura única llamada *The Granstream Saga*. Y si te surge algún problema no te preocupes, que para eso estamos aquí, para que no haya puzzle que no resuelvas ni enemigo que se te resista. Respira hondo y... ¡a por todas!

EL CONTINENTE DE SHILF









Nada más llegar a casa, Valos me pidió que le preparase un té. Para ello, cogí la taza del cofre y la utilicé en el fogón de la cocina. Tras hacerlo, apareció un joven de la ciudad de Arona pidiendo ayuda para buscar a un niño. Valos decidió comenzar la búsqueda en el Cementerio de los Sabios, un lugar muy peligroso, por lo que aunque mi padre adoptivo me pidió que me quedase en casa, opté por seguirle al sótano y meterme en el transportador.

Al verme llegar Valos se enfadó mucho, pero accedió a que me quedase a condición de que tuviera cuidado. Sin embargo no pude evitar fijarme en una armadura rota que había en la esquina superior izquierda de la habitación. Al acercarme para examinarla de cerca, mi brazalete comenzó a brillar muy fuertemente, y yo empecé a sentir como una extraña energía me recorría de arriba abajo. Al verla, Valos se acercó para asegurarse de que me encontraba bien. Tras hablar con él me encaminé al norte para buscar al niño.

Una vez allí, me encontré con una estatua que cobró vida y que me atacó sin previo aviso. Sin duda alguna habría acabado conmigo de no ser porque mi brazalete materializó de la nada una armadura, un escudo y una espada que me permitieron defenderme.

Tras un combate corto pero intenso, acabé con el guardián y descendí al sótano. Me encaminé hacia el este, donde tras luchar contra otro guardián, me hice con un objeto mágico de gran poder: el orbe del viento. No acababa de ponerle las manos encima, cuando apareció Valos con Roddy, el chico perdido, y me encomendó la tarea de llevarle a su casa.

Al llegar a Arona Roddy se escapó corriendo hacia su casa. Estuve tentado de dejarle ir, pero como Valos me había encargado que lo dejara con su familia, lo seguí hasta al pub. Allí descubrí que su padre era el dueño del pub quien me invitó a cenar como recompensa por haber encontrado a Roddy.

Tras la cena, salí a la calle y vi que ya era muy tarde. Como sabía que no encontraría el camino de vuelta a casa a oscuras, entré en el pub para preguntar por un sitio en el que poder pasar la noche. Al parecer, mi mejor opción era la iglesia, situada en la parte norte de Arona. Me dirigí hacia ella y me encontré por el camino con un hombre que se tambaleaba, y que me dijo que había visto a una joven misteriosa merodear por los alrededores.

Investiga el altar de la iglesia para descubrir la habitación secreta en la que el sacerdote ha ocultado a Arcia, y en donde verás su peineta.

Bastante intrigado, entré en la iglesia y me pareció ver que el sacerdote surgía tras el altar. Tras hablar con él, me di cuenta de que ocultaba algo, por lo que esperé a que se fuera y revisé el altar. Encontré una puerta secreta que llevaba a una habitación oculta, en la que encontré una peineta de plata que sin duda alguna pertenecía a la chica misteriosa.

COMIENZA LA AVENTURA

Tras la charla con el sacerdote tenía claro que debía salvar a Arcia, pero no sabía como podía entrar en la nave de sus captores. Se me ocurrió hablar con el dueño del pub, que me sugirió que me escondiera en el cofre del exterior de su local, para así introducirme en el Gude y posteriormente en el Vangel.

Eso hice, pero en vez de colocar el cofre en un solitario almacén, los piratas lo dejaron en el camarote de Laramee, la única mujer de la tripulación. Por eso, cuando salí de mi escondite me vi metido de lleno en una situación bastante embarazosa.

Tras hablar con Laramee, quedó claro que tenía que obsequiarla con una de las joyas del tesoro de los piratas, que se encontraba en la bodega sur de la nave.

Me dirigí hacia ella por la escalera superior, con vistas a que ningún pirata me descubriera. Al llegar vi un enorme cofre de joyas, pero al intentar cogerlas una disparé la alarma. Menos mal que conseguí esconderme en el piso superior antes de que apareciera un pirata para revisar la carga, volviendo a bajar en cuanto se marchó.

No podía coger ninguna joya sin hacer sonar la alarma, pero si no la cogía Laramee me delataría. Eso parecía un callejón sin salida. Cuando ya estaba a punto de rendirme, me acordé de mi brazalete, y pensé que si había podido recrear una armadura también podría recrear una joya. ¡Bingo!







Rápidamente volví con Laramee, que impresionada por mi hazaña me dejó esconderme en su ducha, y posteriormente me ayudó a introducirme en el Vangel.

Ya en el interior de la nave imperial, me dirigí hacia el ascensor para subir al segundo puente, en donde me encontré con un soldado con el que no tuve más remedio que pelear. Tras acabar con él, me dirigí hacia el oeste, hacia la zona de la prisión. Entré primero en la habitación de arriba, donde tuve que pelear contra un guardia para hacerme con la llave de la celda de abajo, en la que se encontraba Arcia. Aunque era la primera vez que veía a esa chica, tuve la sensación de que la conocía de antes. Tras hablar con ella, salimos en dirección al Gude. Pero las cosas se complicaron un poco. Slayzer, el capitán pirata, rompió los orbes que los imperiales tenían en el Vangel, lo que provocó una lucha encarnizada entre los soldados y los piratas.

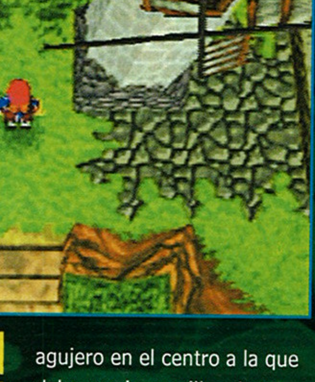
Por suerte, Slayzer desconocía los poderes de mi brazalete, y en cuanto se fue memoricé los fragmentos de los orbes para restaurarlos más adelante.

Finalmente, Arcia, Laramee y yo pudimos escapar montando encima de Korky, y dirigiéndonos a Arona.











ALZANDO EL CONTINENTE DE SHILF

En la ciudad de Arona me dediqué a hablar con todos sus habitantes, y a buscar objetos útiles. En casa del anciano encontré un libro sobre ocarinas y en la tienda de curiosidades vi un hacha que memoricé con el brazalete. Después fui a hablar con el sacerdote y al terminar, volví a casa del anciano para ver si ya había vuelto de su paseo y podía hablar con él.

Ya en casa, vi una nota de mi padre adoptivo en la que me decía que iba a la capilla de Kiria. Preocupado por él, hablé con Arcia y nos encaminamos hacia allí, no sin antes coger el punto de vida (LP) oculto en un barril de fuera de la casa. Ya en la capilla, utilicé el pilar verde para reponer mis energías y, de paso, guardar la partida.

Recorrí los dos pisos de la capilla, eliminando a los enemigos que encontré, abriendo todos los cofres, y accionando los interruptores con forma de diamante azul. Volví a la entrada de la capilla, salí de ella y volví a entrar. Había aparecido una escalera que me permitía acceder a zonas nuevas.

Al subir por ella, me encontré con una sala con un agujero en el centro a la que daban varios pasillos. Antes de meterme por el agujero, revisé los pasillos en busca de objetos útiles, y dando así con otro Punto de Vida.

En el sótano, encontré una habitación con una escalera por la que no podía subir y con un altar en un muro. Recorriendo las estancias que daban a ella, encontré otras dos habitaciones con sendos altares sobre los que había una Piedra Estelar (Starstone) y una Lunar (Moonstone).

memoricé las piedras con mi brazalete, y coloqué sus duplicados en el altar de la habitación de la escalera. ¡Justo! Ahora podía utilizarla.

Descendí por ella, y llegué a una cámara con un puente que se formaba al unirse dos bloques de piedra. Esperé a que estuvieran juntos y pisé el interruptor del suelo para detenerlos y poder pasar.





De esta manera llegué a la cámara del viento. Debía abrir las ventanas de una manera determinada para que sonara una melodía especial. La solución estaba en el libro de ocarinas. Ahora bien, como no podía mover las ventanas manualmente, tuve que restaurar una tuerca con mi brazalete para reparar el mecanismo e interpretar la melodía. Al sonar ésta, apareció un teletransporte que me llevó al Cementerio de los Sabios. Avancé hacia sus sótanos y luché contra muy diversos enemigos. Casi al final encontré una sala en la que una voz fantasmal me hizo tres preguntas, que respondí así: "Both", "Love" y "Health". Tras responderlas, accedí a la habitación donde se encontraba el hechizo de levitación para el continente de Shilf.

DRAGLARG: Primer jefe final

Para derrotar a Draglarg, primero debes neutralizar sus garras. Da vueltas a su alrededor bloqueando sus ataques y golpeando las garras cuando las aleje del cuerpo. Una vez las hayas eliminado, colócate detrás de una columna, para quedar cubierto de sus embestidas. Tras cargar contra una columna, Draglarg quedará aturdido unos pocos segundos. Golpéale un par de veces mientras se recupera, y vuelve a esconderte tras la columna. En el caso de que te ataque con la lluvia de meteoros, cúbrete.





VIAJE A LA TIERRA DE AQUA



Para liberar a Arcia tendrás que derrotar a este espadachín, pero como no lleva la llave encima, deberás buscarla en otra parte.





De nuevo reunido con mis dos compañeras, nos dirigimos a Pixin, la ciudad principal del segundo continente, Aqua. Nada más llegar y tras una breve charla con ellas, apareció un niño, Arfo, que nos ofreció pasar la noche en su casa. A la mañana siguiente, me dediqué a explorar la ciudad y a hablar con sus habitantes. Así pude hacerme con una armadura nueva, en un barril cerca de la tienda del herbalista, (apothecary), y enterarme de que había surgido una secta religiosa, los Kel, que había dividido a la ciudad en dos bandos. Preocupado por estas noticias, me dirigí a la iglesia a meditar, y a salvar la partida, encontrándome a la salida con que Arcia estaba hablando con un joven Kel, al que respondimos "Sí" cuando nos preguntó si queríamos ir a una reunión de su congregación.

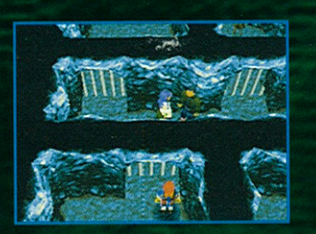
Una vez dentro de su cuartel general, Arcia y yo escuchamos una doctrina tan sumamente odiosa, que mi joven e ingenua compañera no pudo sino saltar y llevarle la contraria a la sacerdotisa de los Kels, Selela, diciendo



que sus creencias era completamente erróneas. Como es natural, a los Kels no les gustó mucho la interrupción, por lo que antes de que pudiéramos darnos cuenta, nos encontramos cada uno en una oscura mazmorra. Al parecer, pretendían mantenernos allí hasta que expiásemos nuestros pecados. A mi me encomendaron, junto a otros cautivos, la tarea de extraer piezas de obsidiana de la mina cercana, dejando a Arcia en la celda para asegurarse de mi buen comportamiento. Al llegar a la mina, el capataz me dijo que debía extraer diez piezas diarias, por lo que tuve que buscar por todos los muros antes de poder reunirlas y volver así a la celda. Afortunadamente, en mi camino de vuelta pude colarme en una celda vacía, donde encontré en un cofre el escudo Neptune.

Mi segundo día de cautiverio transcurrió exactamente igual que el primero, con la salvedad de que cuando volvía a la celda apareció Arfo, que dijo que nos ayudaría a Arcia y a mi a salir de allí.

Lamentablemente nunca pudimos poner en practica sus planes, ya que a la mañana siguiente se llevaron a Arcia con intención de



sacrificarla, lo que me obligó a escapar de la mina por mi cuenta y riesgo para liberarla. Pude hacerlo gracias a que en la mina uno de los guardias estaba dormido, y pude utilizar mi brazalete para duplicar la llave de la puerta que daba al laberinto del norte. Una vez en su interior, descubrí que los hechiceros imperiales estaban detrás de los Kels, ya que el laberinto estaba repleto de golems y soldados. Supuse que Arcia estaría confinada en la zona de máxima seguridad, por lo que descendí por las escaleras hasta el nivel inferior para llegar a ella.

Tuve que enfrentarme, entre otros, con un espadachín que custodiaba su celda. Lamentablemente, éste no tenía la llave de la puerta, lo que me obligaría a

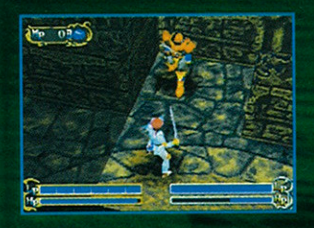


buscarla en otro nivel. Menos mal que cuando estaba a punto de salir me encontré con Arfo, que tenía las llaves y que venía a liberar a Arcia. Con su ayuda pudimos escapar sin más problemas de la guarida de los Kel.

LA SALVACIÓN DE AQUA

En cuanto entró la anciana y nos contó que Arfo había sido secuestrado, Arcia, Laramee y yo nos encaminamos a la torre en la que los jóvenes le tenían retenido.



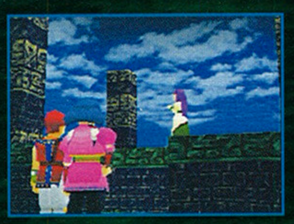














Afortunadamente, en esta ocasión las habilidades retóricas de Arcia dieron buen fruto, y pudimos acceder a la torre sin tener que luchar.

Al llegar a lo alto del todo, pudimos comprobar que el joven partidario de matar a Arfo era en realidad un brujo imperial transformado. El brujo arrojó a Arfo desde lo alto de la torre y escapó antes de que pudiera hacer nada para evitarlo.

Temiendo lo peor, baje corriendo al suelo en busca de Arfo. Afortunadamente estaba vivo. Su amuleto lo había salvado.

Pese a eso, yo estaba furioso como pocas veces antes. Ya iba siendo hora de que pusiese en su sitio a los imperiales, por lo que tras guardar la partida me encaminé a la colonia Kel.

Allí me encontré al jefe de los jóvenes, que moribundo me entregó su insignia para que sus seguidores me ayudasen si lo necesitaba. Tras cogerla, entré en el subterráneo. En el primer nivel, en la esquina noroeste, me encontré con el mago que había tratado de acabar con Arfo: estaba custodiando un cofre. Tras acabar con él, abrí el cofre y me encontré con una espada mágica, el Flare Saber, que rápidamente incorporé a mi equipo.

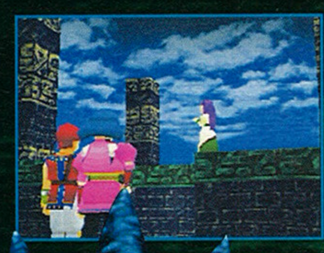
Ya en el segundo nivel, me encontré con un joven al que tras enseñarle la insignia de su líder, me mostró la entrada al tercer y último nivel.

En este lugar, vi unas estatuas gigantes con forma de cráneos. Tras examinarlas de cerca, descubrí que una tenía una gema con forma de ojo en una cuenca ocular, por lo que utilicé mi brazalete para crear un duplicado de ella en la otra cuenca. De esta manera pude abrir la puerta que me llevaría a Selela.

Al encontrarme con ella, me formuló una serie de preguntas a las que respondí a todo de manera afirmativa. Al parecer estaba dispuesta ayudarme, pero en realidad lo que estaba haciendo era tenderme una trampa para que me atacara un inmenso golem de hielo. Afortunadamente, tenía la espada mágica equipada, por lo que pude encargarme de él sin muchos problemas.

Una vez eliminado, volví a la habitación en la que me había encontrado con Selela, donde pude comprobar que estaba escapando por el pasillo. La seguí rápidamente y tras enfrentarme a un par de monstruos llegué a una estancia en la que tuve que pelear contra Levante, el responsable de todas estas desgracias.

Por suerte, cuando derroté a Levante, Selela volvió a la normalidad y me entregó sin más problemas el hechizo de levitación del continente de Aqua.





LEVANTE: Segundo jefe final

Levante es un jefe bastante fácil de derrotar. Te enfrentas a él en una habitación con cuatro círculos entre los cuales se va moviendo para lanzarte hechizos de los distintos elementos. Bloquea sus ataques con tu escudo, y atácale cuando esté conjurando los distintos hechizos en los círculos de Fuego o Viento.







Habla con el jefe de los jóvenes para que te entregue su insignia. De esta manera sus camaradas te ayudarán en el laberinto de los Kels.

UN CONTINENTE MUY "CALIENTE"



Tras haber asistido al funeral del líder de los jóvenes y asegurarnos de que todo estaba en orden en Aqua, Laramee, Arcia y yo nos encaminamos a Volcos.

Allí, tuvimos que pesarnos en el puesto de Geintz, ya que en el continente del fuego tiene que existir un equilibrio de peso entre los extremos para evitar que caiga una erupción volcánica sobre el más pesado. Así pues, como mis dos compañeras iban a ir a la ciudad de Orkul, en el lado este del continente, yo tuve que coger cinco piedras para poder ir a la ciudad de Tulku, en el lado oeste. Una vez allí, y tras hablar con todo el mundo, me dirigí al salón de bienvenidas (meeting hall), para hablar con el anciano que vivía en su interior. A mitad de nuestra conversación, el Vangel lanzó un torpedo sobre el volcán lo que provocó una erupción volcánica. Fue entonces cuando apareció Gandor, que me dijo que la lava llegaría rápidamente a la ciudad, y que recogiera a toda la gente que viera para ponerla a salvo en el salón de bienvenidas.



Cuando todo terminó, me dirigí corriendo hacia Orkul para asegurarme que mis dos amigas estaban bien. Encontré a Arcia en casa del alcalde, pero descubrí que Laramee había desaparecido. Al parecer había caído por un foso. Al enterarme de ello volví a la sala en la que nos





habían pesado, y tras hablar con su encargado, salí hacia el Airlim para dirigirme a las Cuevas de Lava (Lava Caves). En ellas, me encaminé hacia el este, encontrándome rápidamente con Ziruas, quien me dió una poción que me protegería contra los vapores tóxicos, a condición de que cuando encontrase a Laramee la diera parte de ella. Fue precisamente buscándola (se encuentra en la isla de Magma C, justo antes del soldado muerto), cuando descubrí en un par de cofres otra espada mágica, la Valhalla, y el escudo Mercury, con los que me equipé inmediatamente.

PELIGRO EN EL CASTILLO DE LAS ESTALAGMITAS

Ya con Laramee a salvo, y tras hablar con Arcia, me dirigí hacia el laboratorio de Ziruas, que se encontraba tras la estantería del encargado del peso. El laboratorio estaba desierto, pero encontré un libro que hablaba de una localización conocida como el Castillo de las Estalagmitas, en la que podía estar Ziruas, y a la que me llevó Korky.





Cuando llegamos, tuve que saltar por varias puertas y caminar por unas columnas para poder llegar al salón del trono, teniendo además que restaurar una válvula en una sala para poder pasar.

En el salón del trono, descubrí un Ziruas completamente distinto al que me había encontrado antes, y que me exigió que me marchase a no ser que quisiera acabar devorado por un tal Herzegod. Antes de irme, recogí una poción.

De vuelta en el laboratorio de Ziruas, descubrí que el Ziruas que encontré en el castillo era su doble malvado, un demente cuya meta es la construcción de un ser monstruoso conocido como "La Forma de Vida Definitiva". Para poder acabar con él, era preciso que entrase en la cámara en la que el Ziruas Malvado lo estaba creando. Para poder hacerlo, el Ziruas Benigno se ofreció a crearme una poción. Lo único que debía hacer era entregarle la poción que había encontrado en el castillo, y conseguirle algo de sulfuro (sulfur). Así pues, le di la poción, le compré el sulfuro en el herbalista, se lo di todo, y



Utiliza la poción que te dió Ziruas para ensanchar el agujero, y entrar en la madriguera de "La Forma de Vida Definitiva".











mientras preparaba la poción fui a hablar con Arcia y Laramee a la casa del alcalde.

Tras esto, pasé por el laboratorio, recogí el disolvente, y volví al castillo.

En esta ocasión, avancé hacia el este hasta que me encontré con una abertura que daba a una sala que parecía recubierta de tejido muscular. Entré por ella, y fui hacia la derecha hasta que encontré una pared con una rotura, en la que usé la poción. De esa manera hice un agujero lo bastante grande como para que yo pudiera pasar. Ya sólo me quedó descender dos niveles más para enfrentarme con el monstruo creado por el Ziruas Malvado.

De vuelta al laboratorio de Ziruas, y tras hablar con Arcia, me centré en la tarea de buscar al descendiente del sabio del fuego.



Salta por la puerta para llegar al salón del trono.



Mis sospechas se centraban en Geintz, el encargado de la barrera, por lo que fui a hablar con él. No hubo suerte y lo negó todo diciendo que no sabía nada.

Tuve que interrogar en Orkul al hombre que se encontraba al borde del precipicio, al niño de al lado de la casa del alcalde y al mismo alcalde, para que Geintz se decidiera a desvelarme su parentesco, y me indicara la localización exacta del hechizo para levitar el continente de Volcos dentro del Castillo de las Estalagmitas.

Ya sólo nos quedaba un continente por salvar, pero como no podíamos ir con el Airlim, tuvimos que montar en el Gude.

Lamentablemente, no acababa de terminar de hablar con todos los miembros de la tripulación, cuando fuimos atacados de improviso por el Vangel.

ASALTANDO EL VANGEL

Una vez en el interior de la nave enemiga, me dirigí a los puentes de mando de los niveles dos y tres para, tras derrotar a un par de soldados enemigos de élite, hacerme con las tarjetas de identificación de los niveles 1 y 2. Con ellas en mi poder, me dirigí a la Sala de Control del Motor (Engine Control Room), donde tras hablar con un ingeniero averigüé como podía volar por los aires el Vangel. Utilicé las tarjetas de identificación en las dos consolas que daban a los pasillos cerrados, y pude pasar al pasillo de la sala de control del cañón.

Allí, antes de pasar a la sala propiamente dicha, subí por una de las escaleras secundarias y acabe en un almacén donde cogí de una caja la armadura Wisdom Cloth. Con ella ya equipada, fui a la sala del cañón, saboteé los controles, y me dirigí al lugar donde había dejado a Arcia.

Al ver que no estaba, fui al primer puente, y de ahí me dirigí al puente principal, donde, después de enfrentarme contra un espadachín, pude acceder al muelle (dock), y escapar con mis compañeros supervivientes antes de que la nave estallase.









HERZEGOD: Tercer jefe final

La Forma de Vida Definitiva está al principio cubierta por un campo de energía, lo que lo hace virtualmente invulnerable. Hasta que Ziruas no se sacrifica no puedes hacerle daño. Una vez eliminado el campo, atácale con golpes rápidos y seguidos cuando no se encuentre cubierto por sus raíces. De vez en cuando te tirará unas burbujas de color, que deberás evitar. Si te acierta una de color rojo o azul, te hará moverte más lento. Si te acierta una azul y roja, perderás un punto de vida.





LA ÚLTIMA DE LAS TIERRAS





Al explotar, el Vangel destruyó la barrera mágica que rodeaba Zephere, por lo que Gandor, Laramee, Arcia y yo pudimos ir al continente de tierra en el Airlim.

Nada más entrar en la ciudad de Geltenia, todos mis compañeros comenzaron a alucinar, y a vagar por la ciudad. Al ver que no me respondían, acudí solo a la Capilla de los Espíritus (Spirit Shrine) donde Karok, el espíritu protector de la ciudad, me explicó que mis compañeros habían caído bajo el influjo de la barrera mágica protectora de la ciudad, y que si deseaba liberarlos debería superar una serie de pruebas en las ruinas sagradas de los elementos. Así pues, tomé la tabla de los elementos y utilicé el brazalete para replicar el hacha y el escudo que aparecían en los grabados de la capilla. Me equipé con mis mejores armas, me dirigí al Airlim, y empecé por lo que tenía más a mano: las Ruinas de los Espíritus de la Tierra (Ruins of Earth Spirits).

Lo primero que hice fue dirigirme hacia el norte, hacia la mother tower B1, para obtener del cofre el hechizo de traducción (translate). Con él en mi poder, bajé al nivel B4 y lo usé sobre el pedestal, pudiendo entender así lo que decía. Tras eso, me dirigí al nivel B2, y fui primero hacia el sur, a la South Mother



Tower, para hacerme con la tercera espada mágica, Arc Blazer. Ya con ella, y todavía en el nivel B2, fui a la East Mother Tower, donde tras hablar con el sirviente del Rey de los Espíritus y luchar contra un dragón, pude incluir en la tabla el primero de los emblemas. Aunque con este emblema no podía liberar a mis compañeros, sí que me bastaba para fortalecer al Airlim, por lo que me metí en la habitación de al lado y recargué de energía los tres pilares en el siguiente orden: norte, oeste y este. Tras eso, y sin nada más que hacer allí, fui al Airlim y me dirigí al continente de Shilf.

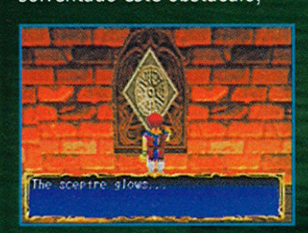
En las Ruinas de los Espíritus del Viento, me encontré con enigma muy sencillo. Al parecer, para poder pasar al interior de las ruinas había que pisar en un orden determinado seis veces los cinco discos de colores que había pintados en el suelo. Afortunadamente para mí, la solución estaba escrita en un poema en el pedestal de la sala central, siendo la siguiente:

1º Disco verde pálido
2º Disco azul marino
3º Disco azul celeste
4º Disco rojo
5º Disco amarillo.

Una vez solventado este puzzle, sólo me quedó repetir la tarea de derrotar al dragón y estampar el emblema del viento en la tabla. Sin embargo, en esta ocasión, al terminar su tarea e irse, el sirviente del Rey de los Espíritus me dejó una espada mágica: la Aero Force.

En las Ruinas de los Espíritus del Agua tuve que resolver un enigma mucho más difícil. Consistía en la activación de un pedestal mágico y en recorrer la habitación en la que se encontraba, primero en el sentido de las agujas del reloj, y después en el sentido contrario, teniendo para ello un tiempo límite, por supuesto. El pedestal se encontraba en la zona norte del nivel B1, y para activarlo tuve que emplear sobre él el hechizo de traducción, lo que hizo que toda la habitación se pusiera morada. Una vez solventado este obstáculo, me tuve que enfrentar a otro dragón para poder estampar en la tabla el tercer sello de los elementos. Al igual que en las ruinas anteriores, al retirarse el sirviente me dejó un objeto: la Armadura Aero Guard.

La cuarta y última ruina, la de los Espíritus del Fuego, fue la que me planteó el enigma más complejo de todos. Era una habitación con cuatro teletransportadores, cada uno de un color, y que daba a cuatro habitaciones distintas. Cada vez que pasaba a una de las habitaciones, o entraba en un teleportador, las paredes se iluminaban de un color determinado y tenía que enfrentarme a un enemigo. Al derrotarle volvía a la sala del inicio. Para poder pasar al interior de las ruinas, tenía que desactivar los teleportadores, y para ello tenía que pisar un teleportador cualquiera, para nada más volver al inicio entrar por la habitación que se iluminaba del mismo color que el teleportador por el que acaba de pasar.







Coge la tabla para poder imprimir en ella los emblemas de los cuatro elementos, y anular la barrera mágica de Geltenia.

DRAGONES DE LAS RUINAS DE LOS ESPÍRITUS



Derrotar a estos enemigos es algo muy sencillo. Lo único que debes hacer es mantenerte a distancia y atacarles con el hechizo de tormenta de fuego. En el caso de que no quieras gastar puntos de magia con ellos, espera a que lancen su ataque, y nada más terminar carga contra ellos, lanza un golpe y vuelve a cubrirte. Tardarás un poco, pero los eliminarás sin problemas.



Tras repetir este proceso cuatro veces, apareció un último teleportador que al cogerlo me llevó al dragón y con él al último emblema y al escudo Aero Barrier.



Responde "No" a la pregunta de la anciana para acceder al mausoleo en el que se encuentra el primer verso del hechizo de levitación.

LA CIUDAD DE LOS MUERTOS

Ya de vuelta en Geltenia, sólo tuve que usar la tabla sobre el pedestal para, con la ayuda de Korky, neutralizar la barrera. Después busqué a mis compañeros, y tras hablar con ellos un par de veces volví a la capilla para conversar con Karok, quien me indicó que debía buscar en el monolito del centro de la ciudad para poder llegar así al cementerio subterráneo.

Allí me encontré con una niña pequeña que desaparecía cada vez que me acercaba a ella, hasta que finalmente acabó teletransportándome al cementerio público.

Allí tuve que buscar por una serie de tumbas para hacer aparecer el fantasma de una anciana en el lado este. Al acercarme a ella y responder "No" a la pregunta que me hizo, me abrió la puerta del panteón central. Allí dentro pude obtener la primera parte del verso para levitar este continente, así como un punto de vida.



Después volví al cementerio principal, en donde volví a encontrarme con la niña, que en esta ocasión me llevó al cementerio de soldados y sacerdotes, donde tuve que investigar las dos tumbas de en medio para acceder a otra parte del verso del hechizo y a otro punto de vida.

De vuelta en el cementerio principal, la niña me transportó al cementerio real, en el que tras presentar mis respetos a las ocho tumbas de los reyes, obtuve la tercera parte del verso.

En esta ocasión, cuando volví al cementerio principal, la niña me pidió que la ayudase a encontrar a su madre. Para ello, tuve que hablar con los fantasmas de las tres mujeres, cada uno en un cementerio. La madre resultó ser la ancianita del primer cementerio, que agradecida por haberlas reunido tras una larga separación, me abrió la puerta del panteón del cementerio principal para que pudiera hablar con el sabio de la tierra, que me entregó la cuarta parte del verso.



Volví para hablar con Arcia y Laramee, y tras despedirme de ellas regresé donde me estaba esperando el sabio de la tierra, y salté al agujero para introducirme en la fortaleza imperial.

¿EL COMBATE FINAL?

Una vez en el cuartel general del enemigo, fui por el camino de la derecha. Allí encontré a un miembro de la tripulación del Gude, quien me dió algunas pistas acerca del jefe final con el que tendría que batirme.

Seguí hacia el sur, y tras derrotar al golem que guardaba el acceso al ascensor, le arrebaté la tarjeta para abrir la puerta. Tras la puerta me esperaba un nivel con cuatro ascensores laterales por los que tuve que subir uno detrás otro para acceder a cuatro mundos espirituales.





Allí liberé los espíritus de los sabios y obtuve tres objetos mágicos y un hechizo: la armadura Zoran Guard, la espada Zoran Saber, el escudo Zoran Barrier y el hechizo Flare Sphere. También accedí al nivel superior donde me encontré en medio de un pasillo que se dividía en tres caminos. El del centro daba a una puerta que me pedía una tarjeta y un código. Como no los tenía, opté por el camino de la izquierda que me llevó a la zona X y a una habitación en la que, tras eliminar a un guardia, pude manipular una consola para abrir la puerta de la derecha. Esta puerta me llevó a la zona Y, donde, tras eliminar al espadachín, un técnico me dió el código de la puerta central (AXXO) y la tarjeta. Iba a probarlo cuando me encontré con Gandor y Laramee. De hecho, si no hubiera sido por el sacrificio de Gandor no hubiera podido llegar al nivel final tras introducir el código en la consola. Ya en este nivel avancé por el pasillo que llevaba hacia el norte y pude enfrentarme con Gudelzepher el líder de los imperiales.

Una vez derrotado, sólo me quedaba despedirme de mis amigas y de los recientes habitantes de la ciudad de Geltenia para subir al Airlim y llevarlo a su última misión. FIN ¿...o no?





GUDETZEPHER: Cuarto jefe final

Sencillísimo de batir. Lo único que tienes hacer es mantenerte en el fondo de la habitación, y cuando descubra su núcleo, carga contra él y golpéale lo más deprisa que puedas hasta que te haga retroceder. Cuando te veas mal de vida, utiliza el hechizo de curación.





EL VERDADERO FINAL

¡Pues no! Todavía me quedaba un último enfrentamiento y un último sacrificio por realizar.

Tras hundir el Airlim en las gélidas aguas del polo se desató una tormenta infernal que cubrió por completo el mundo, y acabó con todos sus habitantes. Únicamente mis dos compañeras y yo pudimos salvarnos.









Aparecimos en el Reino Infernal del Hades, en donde nos recibió Demaar, el último de los Ma Oh. Esta demoníaca criatura ansiaba mi brazalete, y para obtenerlo no vaciló en revelarme que en otra vida yo había sido el despiadado Ma Oh Zeruge, esperando así que yo me aliara con él. Por suerte, las enseñanzas de Valos habían calado muy hondo en mí, y al acordarme de mi padre adoptivo pude rechazar esa parte malvada de mi persona. Ataqué a Demaar sin dudarlo, pero por desgracia él era mucho más poderoso que yo.

Riendo me dijo que la única posibilidad que tenía de derrotarlo era sacrificando el alma de una de mis dos compañeras. Al principio me opuse con todas mis fuerzas, pero al final no tuve más remedio que hacerlo: era la única manera de acabar con este ser diabólico.

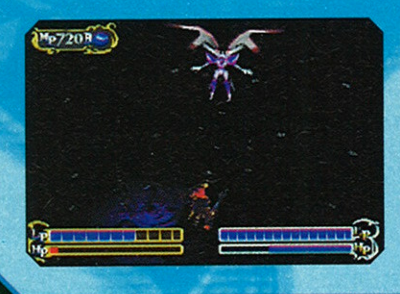


El recuerdo de mi padre adoptivo fue suficiente para que olvidara mi diabólico origen.



DEMAAR: El último Ma Oh. Jefe final

Este es sin duda el rival más duro de todo el juego. No sólo te costará derrotarle, sino que además necesitarás tiempo para hacerlo. La magia no te servirá para atacarle ya que o no podrás acertarle porque estará volando, o estará cubierto. Reserva tus puntos de magia para curarte. Evita las burbujas rojas, ya que te robarán un punto de vida. Bloquea el resto de los ataques, y cuando baje al suelo, carga contra él para romper su guardia, y poder atacarle con la espada.







PRIMER FINAL: El Sacrificio de Arcia







Con el sacrificio de Arcia, el mundo del GranStream se regenera. Tras un breve período de reflexión, Eon y Laramee se reunen en la ciudad de Geltenia para empezar una nueva vida juntos, y para ayudar a la gente de los cuatro continentes a colonizar su nuevo mundo.

SEGUNDO FINAL: El Sacrificio de Laramee

Si es Laramee la sacrificada, Eon y Arcia vuelven al pasado, a sus anteriores encarnaciones. En esta ocasión, sin embargo, se encontrarán antes de que Eon se vuelva malvado, evitando así la destrucción de su mundo, y la muerte de miles de personas.







Bichos

Una aventura en miniatura

Si ya habéis ido al cine a ver la película, sabréis que Flik, el protagonista de esta historia, tiene una larga y difícil tarea que completar. Salvar a una colonia de hormigas del ataque de los saltamontes no es nada sencillo. Flik debe encontrar muchas cosas en su camino, debe defenderse de peligrosas criaturas sin sentimientos y debe localizar a un grupo de peculiares insectos para que le ayuden en la defensa del hormiguero.

No es nada fácil, por eso os hemos preparado esta completa guía donde os indicamos paso a paso el camino que debéis seguir y dónde están esos objetos especiales que tanto necesitáis.

Suerte y a por los saltamontes.

ISLA HORMIGA: Busca la entrada del hormiguero





Tu objetivo para pasar de fase es encontrar el hormiguero, pero, como sucederá en el resto de los niveles, hay muchas otras cosas que puedes hacer.

Si sigues al insecto volador, no tendrás problemas para hallar la entrada. No obstante, es mejor que comiences por darte la vuelta y buscar una semilla que hay por allí cerca. Cógela y llévala hasta la pared cercana **(1)**, salta sobre ella y salta sobre la seta para subir al nivel superior. Mira por el catalejo y obtendrás una pista de donde está la baya de oro. En esa misma plataforma tienes una cosechadora que puedes utilizar para recolectar granos más fácilmente. Cógela si quieres y después coge la baya verde que hay sobre una seta cercana. Justo detrás de la seta hay unas hojas en forma de puente y sobre ellas, la primera letra de la palabra "Flik" **(2)**. Ahora tenemos que buscar el resto.

Antes de descender, busca una seta y salta: verás que encima hay un ítem, pero todavía no puedes cogerlo. Cuando te encuentres con una situación así, memoriza el lugar y regresa cuando hayas aumentado tus habilidades de botánica.

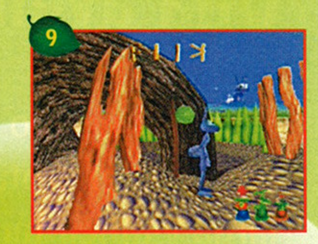
Ahora sigue al insecto alado por un estrecho camino (cuidado con el gusano) y antes de entrar por donde está el escarabajo, date la vuelta y coge la "F" que está sobre una seta **(3)**. Luego arranca la planta que está junto a la liana y haz crecer una seta con la que impulsarte. Agárrate bien alto en la liana y sube al nivel superior **(4)**.

Si miras por el catalejo verás la localización de otra letra más. Ve a cogerla, está justo a la derecha **(5)** y, ahora sí, acaba con el escarabajo y continúa hacia delante.

Coge el ítem verde y el azul y, tras curarte, arranca la planta sanadora que hay justo al lado para hacer crecer una seta. Salta al nivel superior y coge la última letra, que está sobre una roca **(6)**.

Un poco más a la izquierda, flotando en el aire, está la baya de oro **(7)** que viste antes por el catalejo. Todavía no puedes cogerla, así que memoriza la localización.

Continúa por el camino hacia el hormiguero y coge la baya azul para aumentar tu potencia de fuego. A la izquierda de la entrada al hormiguero hay varios ítems **(8)**. Para cogerlos, transforma las dos semillas que hay debajo en una seta y una planta verde de tamaño medio. Luego salta al tronco desde una de ellas para coger el tercer ítem. Sigue en esa dirección y cogerás un ítem azul. Ahora ya puedes crear plantas que giran como un ventilador y te hacen ascender hacia el cielo. ¡Vuelve a por la baya y el resto de los ítems que dejaste atrás! Entra en el hormiguero **(9)** para salir del nivel.



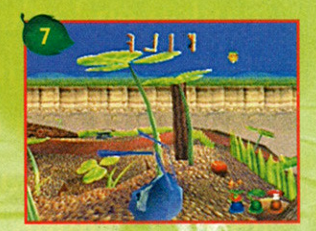










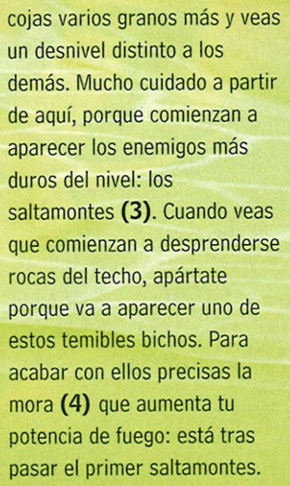


TUNEL: Localiza la entrada a la sala del consejo

Avanza un poco y verás un pasaje lateral cerrado por una barrera **(1)**. Encontrarás muchos pasajes como éste a lo largo del nivel y sólo podrás acceder a ellos cuando hayas recogido la cantidad de granos que te indica el número situado en cada barrera. Por el momento, ignóralos y dedícate a recoger todos los granos que veas.

Si avanzas un poco más, llegarás a un desnivel que puedes saltar transformando el brote en una seta y rebotando en ella. Emplea este sistema para ir avanzando por los siguientes desniveles. Cuando llegues al ítem verde, cógelo generando una seta **(2)** para poder hacer crecer hojas verdes. Continúa hasta que cojas varios granos más y veas un desnivel distinto a los demás. Mucho cuidado a partir de aquí, porque comienzan a aparecer los enemigos más duros del nivel: los saltamontes **(3)**. Cuando veas que comienzan a desprenderse rocas del techo, apártate porque va a aparecer uno de estos temibles bichos. Para acabar con ellos precisas la mora **(4)** que aumenta tu potencia de fuego: está tras pasar el primer saltamontes.

Si sigues avanzando en línea recta sin desviarte llegarás a la sala de reuniones **(5)**, que es la salida del nivel. Pero como ya habrás comprobado en el nivel anterior, aquí no acaba la cosa: ahora hay que ir por los pasillos laterales abriendo las barreras y recogiendo las cuatro letras que forman la palabra "Flik". No obstante, para conseguir adecuadamente tus objetivos, vamos a tener que hacer antes unas cuantas cosas.





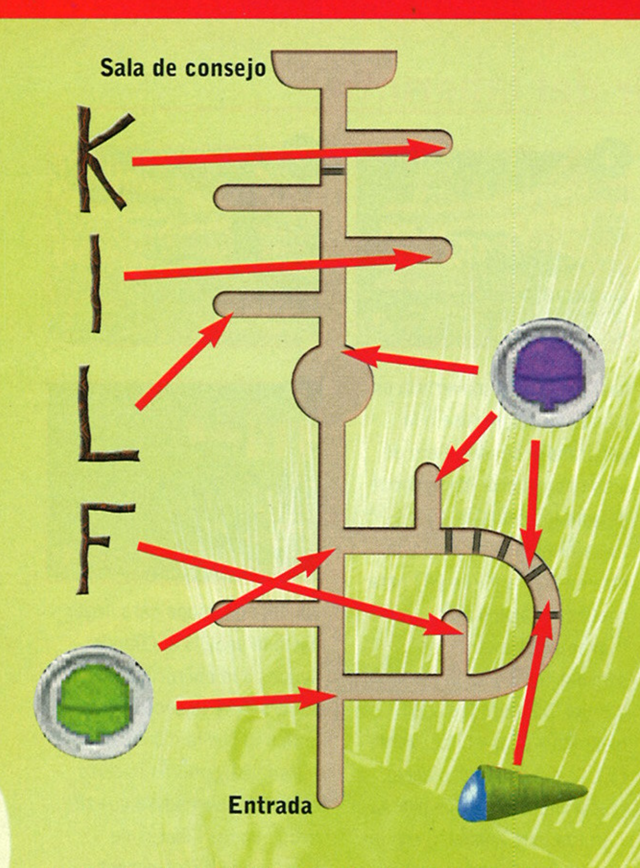












Seguro que cuando ibas de camino a la Sala del Consejo has visto una parte del túnel más ancha que el resto. En ella hay dos semillas, y encima de una de ellas un ítem morado.

Antes de coger el ítem morado tienes que coger el ítem verde que está un poco más atrás. Dirígete hacia allí, utiliza una de las dos semillas que hay al lado **(6)**, haz crecer una seta y cógelo. Ahora vuelve a la sala, y haz crecer una planta verde en la otra semilla, para coger el ítem morado. Pero ¿cómo subir a la planta? Vuelve atrás, coge la semilla está en el lateral de la sala y transpórtala hasta allí. Ya puedes coger el ítem **(7)**.

Abre la barrera que está junto a la sala del consejo (la de 30 semillas), y coge la letra "K". Luego avanza y abre la siguiente de 30. Coge la letra "I", sal y ve a la de 20 que hay a continuación. Dentro te espera la letra "L".

Pasa el ensanche del túnel, y abre la barrera de 20 que hay a la izquierda. Entra por este túnel lateral, avanza, ignora una barrera de 10 que hay a la izquierda y sigue hasta que cojas un ítem morado. Mira por el catalejo, y verás otro ítem morado más. Ignóralo de momento y sigue avanzando hasta que veas otra barrera de 10. Entra y coge la última letra, la "F".

Ahora, en lugar de continuar, da la vuelta y retrocede hasta la barrera de 10 que dejaste atrás. Ábrela y deja que el aire que genera la planta te eleve hasta el ítem morado **(8)**.


6


7


8

LO LLAMAN "ZARPAS": ¡Véncelo!

Nada más aparecer, ve hacia la parte trasera del champiñón y coge los ítems y letras que veas a tu alcance **(1)**.


1

Lo más probable es que ya tengas detrás tuyo a un par de mosquitos bastante molestos. Aunque los mates, volverán a aparecer hasta que consigas la baya de oro, que los elimina permanentemente. ¿Cómo conseguir la baya de oro?


2


3

Muy sencillo: tienes que recolectar primero tres ítems morados **(2)**. Ayúdate de la única semilla que hay en toda la sala para acceder a ellos transportándola.

El ítem más difícil de coger es el tercero, que está situado sobre el champiñón gigante. Forma una seta cerca de la parte más baja del champiñón y sube para cogerlo. Con otro de los ítems morados puedes hacer crecer una planta de moras para aumentar tu potencia de fuego. Cuando hayas recogido todos los objetos, ya te puedes enfrentar a "Zarpas" **(3)**. Si has recogido la mora, no tendrás ningún problema para acabar con él en unos segundos.

VUELO EN DIENTE DE LEÓN: Sigue las corrientes de aire

El objetivo de este nivel es flotar sobre el lecho seco del río utilizando un diente de león para planear. Si te caes, un enorme pájaro te devorará.

Antes de nada, recoge todos los ítems de esa zona y luego pega un salto en esa especie de melón para que aparezca una planta diente de león. Salta sobre ella y... ¡A volar!


1

No hay ningún patrón establecido para pasar al otro lado: el truco es básicamente una cuestión de ensayo y error con grandes dosis de observación para ver donde están las plantas propulsoras **(1)**, y al mismo tiempo controlar de una manera muy precisa el movimiento.

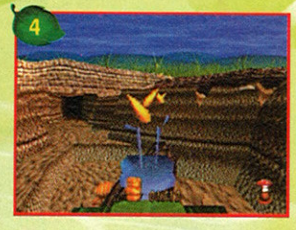
Cuando encuentres una corriente de aire, intenta mantenerte encima de suyo sin moverte y desde ahí girarte muy lentamente en todas las direcciones para buscar la siguiente corriente hacia la que tienes que dirigirte.


2

Por si fuera poco, por medio tienes que buscar las letras **(2)**, que flotan por el nivel. A pesar de lo que pueda parecer al comienzo, no es difícil.


3

Cuando hayas avanzado lo suficiente, verás a lo lejos el cañón: dirígete hacia él, párate en la corriente anterior y cruza los dedos porque para rematar hay una planta espinosa en medio del recorrido **(3)**. Tienes que pasarla por el lateral donde está más baja.


4

Ya con los pies en el suelo, coge la cuarta letra y sube por la rama. Estás justo al lado de la salida del nivel **(4)**, pero antes podrías coger todos los bonus del saliente de enfrente. Para ello, utiliza un diente de león y una planta propulsora desde el saliente opuesto.

CAÑÓN DEL LECHO DEL RÍO: Intenta salir del laberinto

Este es uno de los niveles más complicados del juego. Pero no te preocupes, porque te hemos preparado un estupendo mapa con el que no vas a tener ningún problema para salir del laberinto.

Si miras a tu izquierda desde donde apareces, verás que la letra "F" se encuentra situada sobre una plataforma. Para cogerla, avanza hasta la semilla 1 y retrocede.

Coloca la semilla en la plataforma **(A)**, transfórmala en una seta y coge la letra **(1)**. Ahora dirígete hacia la semilla 2, cógela y conviértela en seta para seguir avanzando por la izquierda **(B)**. No te olvides de coger la mora que guarda el escarabajo para aumentar tu potencia de fuego.

Ahora ve hacia el cascarón de huevo que has visto con el catalejo y coge la fruta de su interior **(2)**. Coge la semilla 3 y utilízala primero para coger el ítem verde que hay a la derecha **(C)**. Coge la semilla 3 de nuevo y llévala junto a la 4.

Retrocede y tira ahora por el camino de la izquierda. Llegarás a una montaña en cuya cima está la letra "L" y un ítem morado. Asciende por la plataforma que la rodea **(3)**, coge el ítem verde por el camino y luego el morado.

De momento no puedes coger la letra. Memoriza la localización.

En ese momento tendrás que transportar cualquier semilla hasta la cima y convertirla en planta, ya sea la rosa o la generadora de aire. Pero de momento, vuelve hasta donde dejaste las semillas 3 y 4 y transforma una en seta y la otra en planta verde **(4)** para continuar camino **(D)**.

Avanza, deja atrás las semillas 5 y 6 y salta las dos grietas. Da un rodeo a la montaña y coge el ítem verde **(E)**. Ahora ya puedes hacer crecer plantas de tres pisos.

Utiliza esta habilidad con la semilla 5 para poder continuar hacia la izquierda **(5)**. Pero antes, recoge la semilla 6 y dirígete hacia donde está la planta que genera aire.

Tienes ante ti una grieta que no puedes saltar cargando con la semilla, así que colócate lo más pegado que puedas a ella y lanza la semilla lo más lejos posible para que pase al otro lado **(6)**. Luego salta tú y repite la operación con la otra grieta. Ahora ya tienes una semilla con la que escalar la montaña que está junto a **(E)**, pero de momento sólo puedes hacerlo con los dos primeros tramos (coge el ítem azul).

Para subir hasta lo más alto y coger la baya de oro tendrás que regresar más tarde, cuando puedas generar rosas. Recuerda, por lo tanto, esta localización.

Ahora ya sabes: regresa hasta la semilla 5 y continúa.

Ayúdate del mapa para llegar hasta la semilla 8. Cuando llegues a la encrucijada, ve a la derecha y te encontrarás ante una nueva montaña.

Rodéala y podrás hacerte con una cosechadora que te ayude en tus labores de recolección de los granos. Vamos con lo importante: en la cima de la montaña está la penúltima letra, la "I". Cogerla es cuestión de hacer crecer plantas para ascender por el lateral **(7)** y una vez arriba hacerte con ella (está flotando en el aire). Puedes ayudarte para ello de la semilla 9, que es la más cercana. Luego vuelve a la bifurcación, haz crecer una rosa y coge la última letra **(8)**.

Continúa hacia delante y antes de salir del nivel haz crecer una nueva rosa con la que coger el ítem dorado que flota en el aire **(9)**.



1




2

3



4



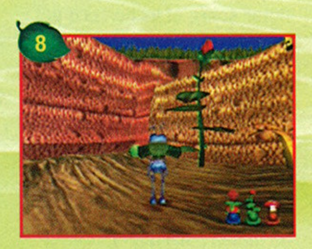
5



6



7



8



9

Salida
S11
K
F
S10
I
S9
S8
S5
S6
L
D
S4
S7
E
S3
C
B
S2
S1
F
A
Entrada

CEBO PARA EL PAJARO: Véncele

El objetivo principal de este nivel es eliminar al pájaro que guarda la salida del cañón.

Llevar a cabo esta tarea no es difícil, pero hay muchas cosas más por hacer.

Comienza recogiendo el ítem azul que tienes frente a ti y después dirígete a cualquier esquina del escenario y comienza a recoger los otros tres ítems azules. **(1)**

Con los cuatro en tu poder ya puedes hacer crecer una planta que genere la fruta del súper salto. Busca el saliente más bajo para subir a él. **(2)** Comienza a saltar de un saliente a otro y recoge la primera letra, que está en un nicho de la pared. Durante la ascensión podrás coger una baya azul con la que dañar al pájaro más adelante. No pierdas de vista sus garras, pero ¡no acabes todavía con él!

Una de las letras está escondida en uno de los huecos que tienes que saltar para continuar subiendo. Déjate caer por los primeros y te harás con ella. Luego vuelve a subir por los salientes. Cuando llegues arriba debes tener tres letras en tu poder y justo al final, en el último nicho, verás la baya de oro. No la cojas todavía. **(3)**

Ponte de cara a la parte central del nivel y salta a las plataformas centrales para coger la cuarta letra y el resto de los ítems. ¡Ya puedes coger la baya y matar al pájaro!







HORMIGA PEQUEÑA, CIUDAD GRANDE: Recorre la ciudad









Para pasar esta complicada fase tienes que abrirte camino por las calles de la ciudad y encontrar a los escarabajos del circo, que se encuentran en la parte más alejada.

Para encontrar el camino entre las callejuelas, guíate por los postes señalizadores de dirección. Como siempre, tendrás que desviarte si quieres recoger el resto de los ítems, pero en esta ocasión con más razón, ya que para abrir nuevas partes de la ciudad te verás obligado a recoger todos los granos de trigo que veas.

Nada más aparecer, mata a la araña, utiliza el catalejo y ve en línea recta hasta que se estreche el camino y veas un ítem verde **(1)**. A la izquierda verás una planta que escupe bolas amarillas y un poco más allá, otro catalejo que te indica la localización de una puerta. Necesitas diez granos para poder abrirla, así que recoge todos los que veas.

Ahora dirígete a la botella verde y activa la planta que escupe bolas azules para mantener a raya a las odiosas cucarachas y de paso recoger algunos granos extra **(2)**. Avanzando a la izquierda de la botella, verás un ítem verde. Cógelo, date la vuelta y dirígete hacia el ítem morado. Ahora sólo tienes que buscar una semilla para hacer crecer una mora, y tienes una al lado.

Junto a una piedra blanca y otra semilla hay un ítem verde. Haz crecer la semilla y salta desde la piedra a la planta para cogerlo **(3)**. Da la vuelta y junto a la lata, verás una semilla. Hazla crecer y coge otro ítem verde de la otra lata.

Entra en la botella y coge la semilla. Ve cogiéndola y soltándola hasta que logres sacarla por el cuello **(4)**. Cógela y dirígete hacia el charco de lodo verde que te impide llegar hasta la puerta. Suelta la semilla y haz crecer una rosa, sube a la caja más cercana, coge el grano y desde ahí llegar a la puerta **(5)**.

En general, para pasar al otro lado de un charco de lodo, crea una planta que genere burbujas de invulnerabilidad.

Abre la puerta y justo de frente verás un ítem dorado. Busca otra semilla y llévala junto al segundo charco de lodo. Haz crecer una rosa para vadearlo **(6)**. Desde ahí, busca un naipe **(7)** y sube por él hasta que cojas otro ítem dorado que hay sobre una lata. Tu siguiente objetivo es abrir una puerta que te pide 20 granos **(8)**. Por tanto, elimina a todos los enemigos que veas y recoger todo el grano.

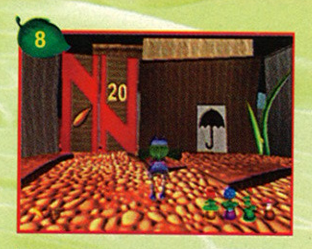
Cuando lo tengas, sigue las flechas y llegarás a un nuevo charco de lodo. Lanza una semilla al otro lado y salta el charco por el borde. Coge la semilla y haz crecer una rosa para coger la letra que está junto a la puerta **(9)**.

Saca la semilla de la botella y utilízala para coger todos los ítems, incluido el grano que hay sobre la otra botella.

Justo tras esa botella, verás otra letra que puedes alcanzar con una rosa. Luego sigue las flechas hasta otro charco de lodo. La técnica para avanzar ya la conoces: coge todos los granos que veas, mata a todos los enemigos y ábrete camino hasta la siguiente puerta.

Para abrirla requerirás 30 granos. No dejes de explorar la parte superior de ninguna caja o lata y utiliza los naipes para subir más fácilmente **(10)**.

Tras la puerta de treinta, realiza las mismas operaciones y luego sigue los indicadores para llegar hasta un listín de páginas amarillas. Utiliza una semilla para hacer crecer una rosa junto al listín y coger la última letra **(11)**. Tras él listín se encuentran tus amigos los escarabajos.













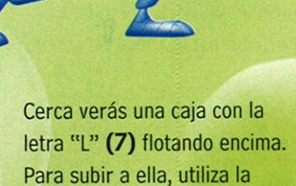


ENCUENTRO CON LA "TROUPE": Busca a todos sus miembros











Nada más aparecer, súbete a la caja más cercana, coge los dos ítems verdes saltando de una caja a la de enfrente y luego haz lo mismo con las latas de la izquierda para coger el ítem azul. Mira por el catalejo: ahí tienes a tu primer objetivo, el escarabajo.

Dirígete ahora a la derecha y sube a los bloques blancos para llegar saltando hasta el ítem morado. Utiliza la primera semilla que te encuentras para generar una mora y aumentar la potencia de disparo. Tienes que subir a la lata que está junto a la semilla: para ello, genera una planta verde, sube por el naipe de la derecha y salta a la planta y de ahí, a la lata. Ya puedes coger otro ítem azul. Continúa y al girar verás otro ítem azul. ¿A que esperas para hacerte con él?

También verás la letra "K" **(1)** en medio de dos tejados. Para cogerla crea una planta y salta a ella desde la pequeña elevación que hay justo delante. Ahora toma como referencia el punto donde apareces en el nivel y ve hacia la izquierda. Continúa hasta que veas una chapa desde la que saltar a una caja cercana. Salta para coger el ítem azul y... ¡Sí! ¡Ya tienes disponible el super salto!

Justo un poco más a la derecha tienes al escarabajo **(2)**, el primero de la "troupe".

Para encontrar al resto del grupo, puedes guiarte por las flechas de dirección distribuidas por todo el nivel **(3)**. Desde ese punto, avanza todo en línea recta alejándote del escarabajo y verás uno de esos melones extraños plantado en la tierra junto a una lata. Actívalos y aparecerá una planta generadora de aire **(4)** que puedes utilizar para impulsarte hasta la lata.

Gírate a la derecha y salta a la solapa de la caja para coger la letra "I" **(5)** y un grano. Reúnete con el segundo miembro del grupo **(6)** y de paso consigue la cosechadora que está al lado.

Salta a la caja que está justo al lado y coge el ítem dorado. Cerca verás una caja con la letra "L" **(7)** flotando encima. Para subir a ella, utiliza la piedra que está a su lado.

Ve un poco más a la derecha y te reunirás con la araña **(8)**. Ya puedes retroceder un poco y hacerte con el ítem morado flotante creando una planta generadora de aire.

Para coger la última letra, retrocede hasta conde encontraste la "K" y da la vuelta. La "F" **(9)** está justo en detrás, pero para llegar a ella tienes que saltar sobre la chapa más cercana y pasar de lata en lata hasta la caja.

Sigue los carteles y no tardarás mucho en encontrar a la mariposa volando grácilmente junto a la mantis **(10)**, cerca de un naipe por el que puedes subir hasta ella.

Ahora busca una semilla y genera la baya de oro.











PELEA CON LOS TÁBANOS: Vence a Thud





El segundo jefe del juego se llama Thud y es un tábano con muy mala idea, aunque no tan fiero como parece.

Lo verdaderamente peligro es la gran cantidad de basura que hay dentro del tubo y que te causará bastante daño si no te andas con ojo, ya que el bote está girando continuamente.

Antes de enfrentarte a Thud, date la vuelta, ve hasta el final del tubo y coge la mora **(1)** para aumentar la potencia de tu disparo.

¡No cojas todavía la baya de oro **(2)** o no podrás completar el 100% del nivel!

Lo que si que puedes hacer es ir empujando la pelota **(3)** hasta donde están las letras y saltar sobre ella para cogerlas.

Cuando las tengas todas, enfréntate con el tábano **(4)**. Al dispararle, se esfumará y soltará nueve granos de trigo y un ítem de salud **(5)**, imprescindible para seguir con vida entre toda la basura que gira sin parar en el tubo.

Tras unos cuantos disparos, habrás conseguido acabar con el tábano y pasar al siguiente nivel. ¡Enhorabuena!







CONSTRUCCIÓN DEL PÁJARO: Encuentra todas las piezas

Al contrario que otros niveles, éste resulta especialmente difícil de terminar. Por ello, nos centraremos en contarte la estrategia para coger las partes del pájaro y dejaremos que seas tú mismo el que cojas las letras, que por otra parte se encuentran bastante visibles. Si te haces con la mecánica general del nivel, coger las letras es pan comido.

Para empezar, coge el ítem verde que está sobre la semilla y luego transpórtala para coger el siguiente.Vuelve a cargar con la semilla, colócala junto a la siguiente, haz crecer una seta y una planta verde y sube a la siguiente zona **(1)**.

Coge el ítem azul, salta el escalón lateral y reúnete con la mantis y la mariposa para conseguir la primera pieza.

Vuelve a bajar el desnivel y transporta las dos semillas junto a las frutas rojas. Pégalas a la pared y crea una seta y una planta verde para subir. Ignora la semilla que verás más adelante y da toda la vuelta a la zona para hacerte con un ítem morado y otro azul. En el terraplén que hay tras las piedras encontrarás otro ítem azul.

Da la vuelta y busca un melón generador de una planta de las que hacen aire y hazla crecer. Coge la semilla más cercana y lánzala a la corriente de aire para subirla a la zona superior **(2)**. Luego sube tú, coge la semilla y llévala a la izquierda. Pégala a la pared, haz crecer una planta verde y salta a ella desde la piedra para subir a la zona superior.

Coge el ítem que guarda el escarabajo y justo al lado tienes la segunda pieza del pájaro **(3)**.

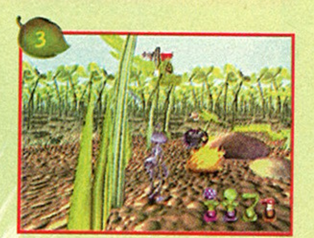
Retrocede hasta las piedras donde cogiste el ítem azul, baja al desnivel y utiliza la semilla para generar una planta de aire y subir la pared de enfrente. Ya tienes la tercera pieza **(4)**.

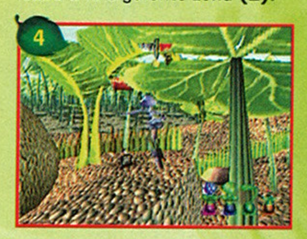
Desde donde estás, ve a la izquierda, utiliza el cuerpo del gusano para subir y transporta dos semillas hasta la pared que tienes enfrente. Haz subir una de ellas con aire y coge el ítem morado (y si quieres la cosechadora). Luego genera otra planta de aire y sube a la siguiente zona para coger otro ítem. Baja y colócate frente al tronco. En la pared que tienes detrás está el cuatro fragmento **(5)**, así que genera una planta aérea y cógelo.

Coger el quinto trozo se las trae, así que pon atención: Para coger el ítem que te falta para tener la planta cañón, dirígete al terraplén opuesto a donde está el grupo de piedras grandes y desde arriba, genera un diente de león. Planea con él para cogerlo **(6)** y luego ve al tronco central e impúlsate hacia arriba con una planta cañón **(7)**. Ya los tienes todos.















TROPA DE FRAMBUESAS AL RESCATE: Localiza las cinco frambuesas

Nada más comenzar, da la vuelta alrededor del árbol para coger los los cuatro ítems verdes que de momento puedes alcanzar **(1)**.

Ahora comienza a subir por el árbol. Para pasar la liana cuélgate de ella lo más alto que puedas y date impulso. Un poco más allá encontrarás al primer miembro de la tropa frambuesa **(2)**. Sigue y verás al segundo en una rama, junto a la primera letra. Como verás, sólo es cuestión de avanzar e irlos recogiendo de los laterales hasta que tengas a los cinco.

La segunda letra también está a la vista, pero para coger las dos restantes tendrás que ir mirando con la cámara aérea hacia la parte inferior del árbol **(3)** y dejarte caer para cogerlas.

Luego sube a lo más alto del árbol (donde está el pájaro), y déjate caer hasta el nivel del suelo. Con los ítems verdes que cogiste puedes ir recogiendo los dorados poco a poco. El único que te dará problemas es el último, que está situado junto a la cosechadora.

Para llegar hasta él, revienta los melones y crea dos plantas de aire. luego ve un poco más atrás y haz crecer un diente de león. Planea con él de planta en planta para alcanzar el ítem **(4)**. Con él en tu poder, ya puedes coger la baya de oro, que como habrás visto por el catalejo, estaba un poco más arriba de donde cogiste uno de los ítems dorados.









DIRIGE LA REVOLUCIÓN: Da ejemplo a la colonia y vence a Molt







Coge el ítem verde junto a Molt, utiliza la semilla **(1)** para coger los otros dos y luego ya podrás coger el ítem morado **(2)** y generar moras para golpear a Molt.

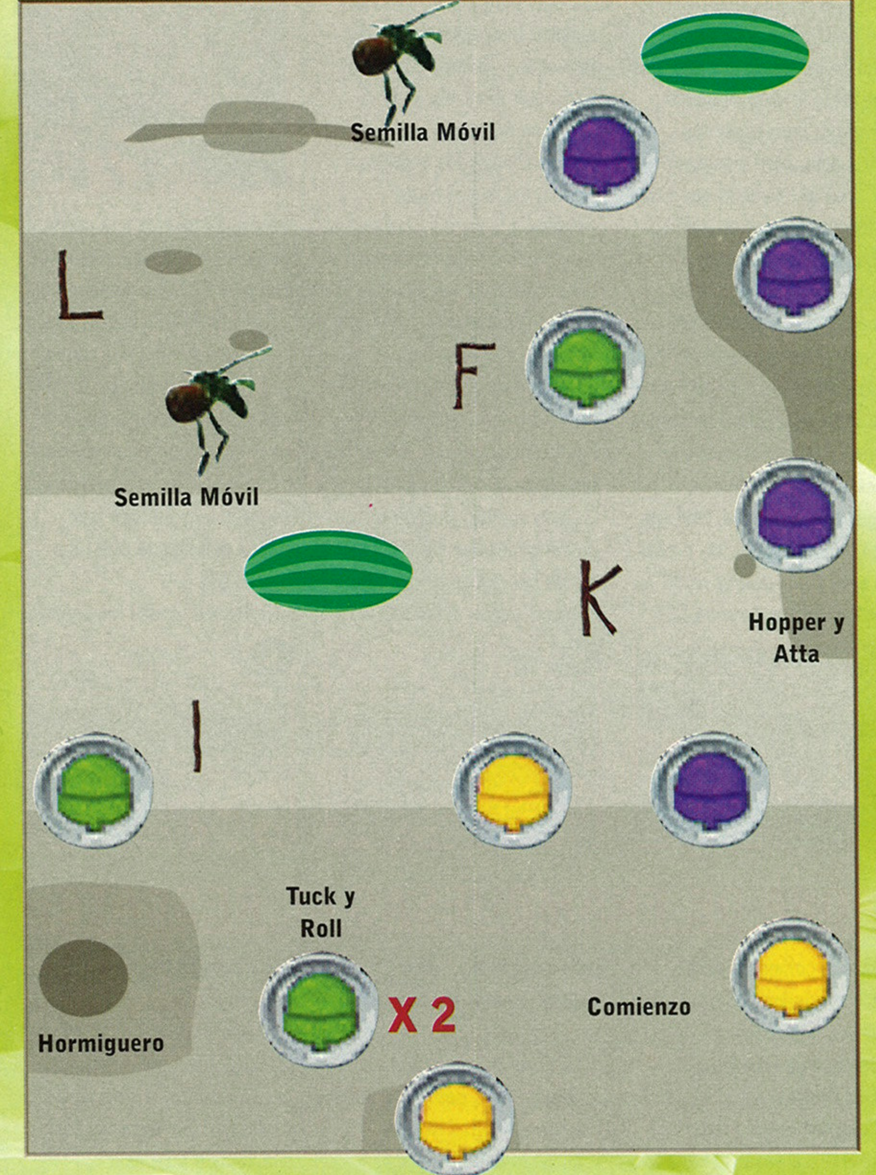
Evita las moras rojas que te lanzan las hormigas o perderás potencia de fuego y tendrás que generar otra mora.

Antes de enfrentarte a Molt, usa la semilla y haz crecer plantas para coger las letras **(3)**. ¡Ya puedes acabar con él!

¡LARGAOS, SALTAMONTES!: Salva a Atta de Hopper





Nada más comenzar, ve a la izquierda y salta sobre Tuck y Roll para coger los dos ítems verdes.

Luego ve a coger un tercer ítem verde que está en el siguiente desnivel a la izquierda.

Pasa al siguiente desnivel, coge el ítem verde y el ítem azul y continúa hasta el límite del nivel, donde verás, a la derecha, otro ítem azul.

Ya no puedes coger más ítems sin generar rosas, por lo que ve hacia el ítem dorado **(1)** y el ítem azul de la segunda zona y haz crecer sendas rosas para hacerte con ellos.

En la tercera zona hay una semilla y un saltamontes volador que porta una semilla móvil. ¡Hay que conseguirla!

Gracias al ítem dorado que acabas de coger, puedes generar una planta lanzadora de moras para eliminar de este modo al saltamontes volador. Hazla crecer en la semilla que está justo debajo de él **(2)** y espera con paciencia.

Coge la semilla móvil cuando la suelte y utilízala, haciendo crecer rosas, para recoger las cuatro letras que están distribuidas entre las zonas dos y tres **(3)**. Si tienes dudas, fíjate en el mapa.

Recoge el ítem azul que está junto a la piedra que sobrevuela Hopper. Ya con el súper salto, coge el ítem dorado que hay sobre el pedestal de piedra de la zona tres **(4)**.

Ahora tienes que conseguir el resto de los ítems dorados.

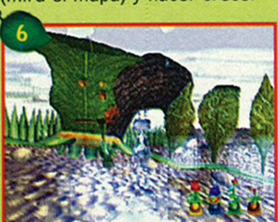
En la zona tres, tienes que generar una planta aérea y después lanza la semilla móvil para que pase de este modo a la zona cuatro.

Colócala sobre el pedestal de piedra para cargarte al saltamontes volador que guarda la segunda semilla móvil **(5)**.

Con ambas semillas en tu poder, utiliza la técnica de la planta aérea para coger los dos ítems doradcs que restan: ambos están en la zona donde apareces, el primero encima de una hoja **(6)** y el segundo sobre un trozo de madera **(7)**.

Ahora ya puedes dirigirte con una semilla móvil hacia la piedra de la segunda zona (mira el mapa) y hacer crecer una planta púrpura (¡Guau!) con la que podrás eliminar a Hopper **(8)**.

¡Has vencido!



VUELO POR EL LECHO DEL RÍO: Acerca a Hopper al nido

El objetivo de este nivel es atraer al saltamontes hasta el nido del pájaro que hay al final del cañón. Te avisamos, por si no lo has comprobado ya, que este un nivel muy difícil. Por eso, a continuación te damos algunos consejos muy útiles para pasarlo.

En primer lugar, procura volar siempre a ras de suelo o Hopper te golpeará casi de inmediato por la pérdida de velocidad.





Al comenzar, toma siempre las desviaciones laterales de la izquierda para poder coger primero la mora **(1)** y un poco más adelante la baya de oro **(2)**. Ésta es prácticamente la única manera que tienes de sobrevivir en este nivel. Si te decides a conseguir el 100%, tienes que coger también las letras. Las dos primeras te pillan en el mismo camino **(3)**, pero para las demás tendrás que dar la vuelta.





La mejor manera de hacerlo es coger la altura máxima y girar sobre la cabeza de Hopper para colocarte en dirección contraria y poder explorar otros caminos. Si has seguido por la izquierda y quieres llegar rápidamente al final, avanza hasta que veas un palo con una hoja verde **(4)** y no, repetimos, no entres por ese camino. Desvíate hacia la derecha y continúa avanzando hasta el nido.

SALVA LA COLONIA: Elimina a Hopper

Bueno, pues si has logrado llegar hasta aquí ya no te puedes rendir. Tienes que librarte de Hopper de una vez por todas, lo que como verás, no es tarea fácil.

Comienzas en una zona llena de bloques de piedra elevados a los que no puedes subir... todavía. Busca una semilla y transpórtala para coger el ítem dorado **(1)**. Vuelve a coger la semilla y súbela por el leño **(2)** que encontrarás en la parte central.

Salta sobre el melón para crear un diente de león y coloca la semilla delante para hacer crecer una planta generadora de aire.

Utiliza esta combinación para ir viajando de bloque en bloque recogiendo todos los ítems **(3)**.

Cuando encuentres una semilla encima de algún bloque, transfórmala en una planta aérea **(4)**, ya que de esta manera prolongarás el vuelo del diente de león y podrás llegar a más sitios, cogiendo así las letras que hay alrededor **(5)**.

Cuando lo hayas cogido todo, busca una barrera de madera **(6)** que te impide el paso a la siguiente zona del nivel. Junto a ella encontrarás a Hopper, a quien debes utilizar para romperla: dispárale (suponiendo que ya hayas cogido la mora de uno de los bloques de piedra) unas cuantas veces **(7)** hasta que huya y rompa la barrera.

















La segunda zona es un poco menos complicada al principio: sólo tienes que coger la semilla e ir transportándola **(8)** para subirte a todos los bloques mientras recoges todo lo que veas. Cuando hayas terminado, tendrás que buscar a Hopper y dispararle, pero lleva a todos sitios la semilla.

Cada vez que veas a Hopper, forma una planta aérea, sube al bloque más cercano a él y dispárale rápidamente **(9)**.

Tendrás que repetir esta secuencia cuatro veces, hasta que salga huyendo igual que hizo antes **(10)**.

Y llegó la hora de la verdad, el enfrentamiento definitivo.

Coge la semilla que tan útil te fue en la zona anterior y úsala para subir los primeros escalones **(11)**. Tienes que subir por la ladera de la montaña para llegar al nido del pájaro usando los escalones excavados en la roca. Siempre que veas a Hopper, dispárale **(12)** para que suba delante de ti o tendrás que retroceder).

Procura llevar la burbuja de invulnerabilidad cuando llegues arriba y dispara sin parar cuando lo veas **(13)**. Si te quedas sin burbuja o estás a punto de morir, hay una semilla arriba, junto a un tronco caído. Dispara, dispara y dispara hasta que acabes con él y disfruta viendo como se lo zampa el pájaro **(14)**.

¡Ahora sí que has ganado!



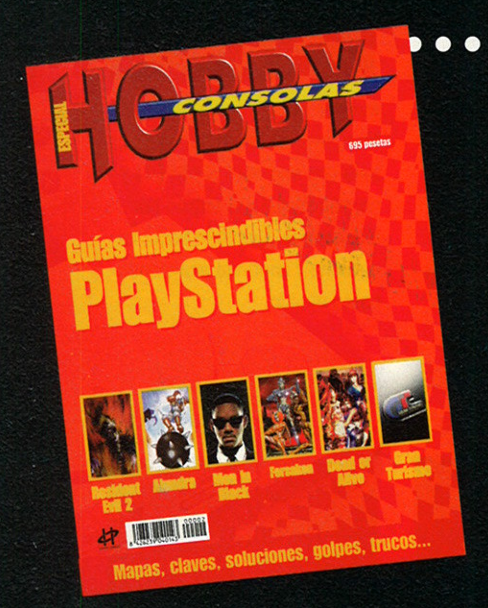








Las Guías Totales para tus videojuegos favoritos reunidas en dos revistas.



695 Ptas. •••• **Nº 2**

RESIDENT EVIL 2
Guía completa de 45 páginas con TODOS los mapas y TODAS las claves para escapar de los zombies

GRAN TURISMO
20 páginas con TODOS los circuitos y con los mejores trucos para vencer en las carreras

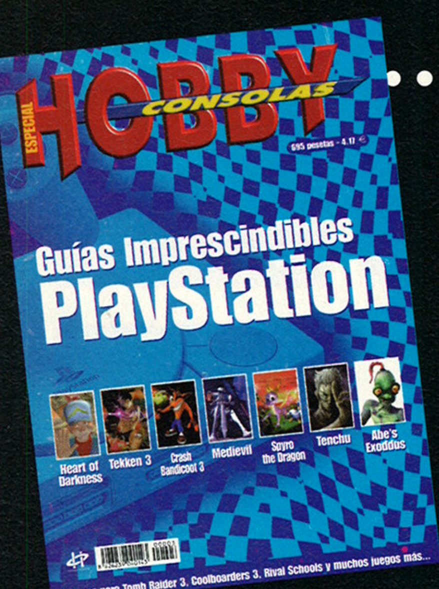
FORSAKEN
Te contamos en 31 páginas TODO lo que hay que hacer para llegar hasta el final de este apasionante "shoot´em up"

MEN IN BLACK
8 páginas con la solución a TODOS sus complicados enigmas

ALUNDRA
Descubre en 28 páginas TODOS los pasos que tienes que seguir para resolver este genial Juego de Rol

DEAD OR ALIVE
TODOS los golpes especiales de TODOS los luchadores, reunidos en 7 intensas páginas

La Guía Imprescindible n° 3 ya está a la venta en tu quiosco



695 Ptas. ••• **Nº 3**

TEKKEN 3
Guía completa de 39 páginascon TODOS los luchadores y TODOS los golpes.

HEART OF DARKNESS
17 páginas con TODOS los circuitos y con los mejores trucos para vencer en TODAS las carreras.

MEDIEVIL
Te contamos en 12 páginas TODO lo que hay que hacer para llegar hasta el final de este apasionante "shoot´em up".

CRASH BANDICOOT 3
8 páginas con la solución a TODOS sus complicados enigmas.

TENCHU
Descubre en 16 páginas TODOS los pasos que tienes que seguir para resolver esta genial aventura.

MEDIEVIL
TODOS los golpes especiales de TODOS los luchadores, reunidos en 7 intensas páginas.

SPYRO THE DRAGON
Descubre en 43 páginas TODOS los pasos que tienes que seguir para resolver esta genial aventura.

¡Completa tu colección!

(Agotada la Guía número 1)

Haz tu pedido por correo enviándonos el cupón de la derecha, o llámanos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 91 654 84 19 ó 91 654 72 18. Si te es más cómodo también puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 91 654 58 72.

ES UNA PUBLICACIÓN DE 

CUPÓN DE PEDIDO

☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2)
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3)
Al precio de 695 PTA cada una (sin gastos de envío)

Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO
☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__

Fecha y Firma

MORTAL KOMBAT 4

Compañía: **Midway** Precio: **8.490 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos: Memory Card 1 bloque · Dual Shock · Joystick Arcade · Pad Digital · Analógico

Valoración Gráficos: MB Diversión: B Calidad/precio: B

Brutalidades poligonales

Todos recordaréis sin duda un polémico juego de lucha llamado *Mortal Kombat* que permitía acabar con el oponente de una manera más o menos brutal. Pues bien, después de unas cuantas versiones 2D basadas en digitalizaciones de personas reales, la saga *Mortal Kombat* experimenta un profundo lavado de cara, adaptándose en su cuarto capítulo a los entornos polígonales.



La sangre corre a raudales en el juego y los fatalities te pondrán los pelos de punta. Mentes sensibles abstenerse. Por completo.

En su plantel de luchadores podemos encontrar, entre otros, a los clásicos Scorpion o Subzero, y a nuevos personajes dotados con nuevos y demoledores golpes especiales. Además, todos estos luchadores disponen de un arma, que podremos utilizar o no, para afrontar los combates y pueden recoger objetos para lanzárselos al oponente.



Sin embargo, a pesar de todos estos cambios gráficos y nuevas posibilidades de juego, el gancho de este título sigue siendo el mismo: poder ejecutar los fatalities sobre nuestro oponente. Estos golpes finales o remates alcanzan un nivel de crudeza sobrecogedor en esta entrega, por lo que os avisamos desde ya que este título no está indicado -ni de lejos-, para los más pequeños de la casa.



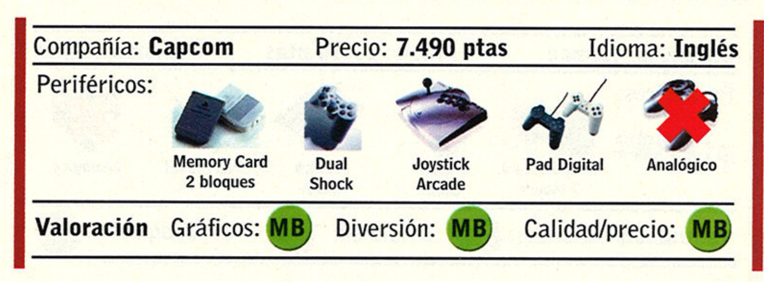
Este es el único *Mortal Kombat* de toda la saga que es tridimensional. Cuidado con el líquido rojo, que salpica.

Para rematar esta "jugosa" mezcla de puñetazos, vísceras y salsa de tomate, que configuran el juego de lucha más gore que puedes encontrar, se han incluido algunos modos de juego que permiten pelear con equipos o bien crear un minicampeonato con siete amigos más.





RIVAL SCHOOLS



Compañía: **Capcom** Precio: **7.490 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos: Memory Card 2 bloques · Dual Shock · Joystick Arcade · Pad Digital · Analógico

Valoración Gráficos: MB Diversión: MB Calidad/precio: MB

La lucha poligonal de Capcom





Rival Schools es otro de los títulos de Capcom que, tras alcanzar gran éxito en los salones recreativos, fue convertido a PlayStation incorporando un montón de novedades. En sus dos CD´s se incluyen nada menos que 44 luchadores, todos ellos sacados de los diferentes personajes que se pueden encontrar en cualquier instituto japonés (profesores, pandilleros, empollones ...). Además, numerosos y originalísimos modos de juego (que, en algunos casos, se alejan de la lucha por completo), y unos cuantos extras, como las galerías de imágenes y de vídeo, sirven como complemento perfecto para culminar un juego magistral.

Tal y como sucede en *Marvel vs Street Fighter* los combates se disputan por parejas, aunque en esta ocasión no podremos cambiar de personaje en cualquier momento, sino al finalizar un asalto. De igual modo, también podemos ejecutar especiales combinados (esos en los que los dos personajes atacan al mismo tiempo) que, sin duda alguna, son de los más espectaculares que hemos visto.



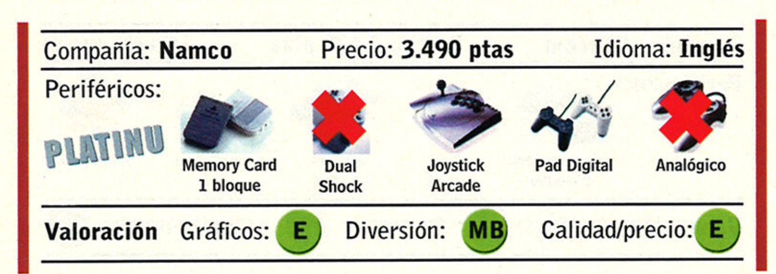
Los luchadores son tipos extraídos de un instituto japonés: profesores, estudiantes, macarrillas, deportistas...

Si tenemos en cuenta que la recreativa original es tecnológicamente superior a PlayStation, no podemos decir otra cosa más que esta conversión es, sencillamente, perfecta.





SOUL BLADE



Los espadachines de Namco

Soul Blade es el otro gran beat'em up de Namco que, tras arrasar en los salones recreativos, gozó de una excelente conversión para PlayStation. Decimos excelente conversión porque se introdujeron algunos personajes, modos de juego y un total de 80 armas blancas que no aparecieron en la recreativa.



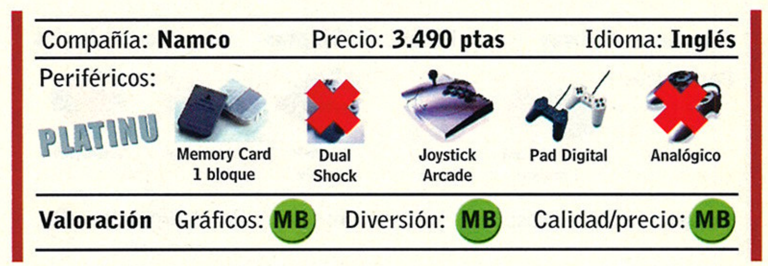
Soul Blade no sólo iguala la calidad técnica de la recreativa original, sino que la supera en algunos aspectos como más personajes y modos de juego.

Podéis pensar que estos "regalos" se incluyeron porque algún aspecto del juego no alcanzaba el nivel de la recreativa. Nada más lejos de la realidad. Desde el tamaño y construcción de los luchadores, hasta la velocidad con la que transcurren los combates, pasando por las estelas que dejan las espadas, todo en *Soul Blade* refleja perfectamente lo que pudimos encontrar en la Coin Op. Si además tenemos en cuenta que entre sus modos de juego podemos encontrar el único e irrepetible Edge Master Mode que, como si un juego de Rol se tratara, nos permitirá encontrar las 80 armas de las que os hemos hablado antes y que todos los personajes tienen dos finales distintos, no haríamos justicia si no dijésemos que *Soul Blade* es un título indispensable que supera con creces al original.

Y además, al sugerente precio que se encuentra ahora, es una oportunidad que os aconsejamos que no dejéis escapar.



TEKKEN 2



La confirmación del mito

Poco os podemos decir ya que no sepáis de la saga de beat'em ups más prodigiosa de todos los tiempos. Su realista concepción de la lucha le ha proporcionado millones de seguidores en todo el mundo, elevando a este género a lo más alto del entretenimiento doméstico.

Esta segunda parte cuenta, aparte de las típicas mejoras a nivel gráfico, con nuevos personajes y una lista de movimientos (aproximadamente unos 1000 golpes) mucho más amplia que la su antecesor. De igual modo se introdujeron nuevas técnicas de ataque y defensa, como los Reversals, que aumentaron aún más las posibilidades con las que el usuario puede afrontar los combates.



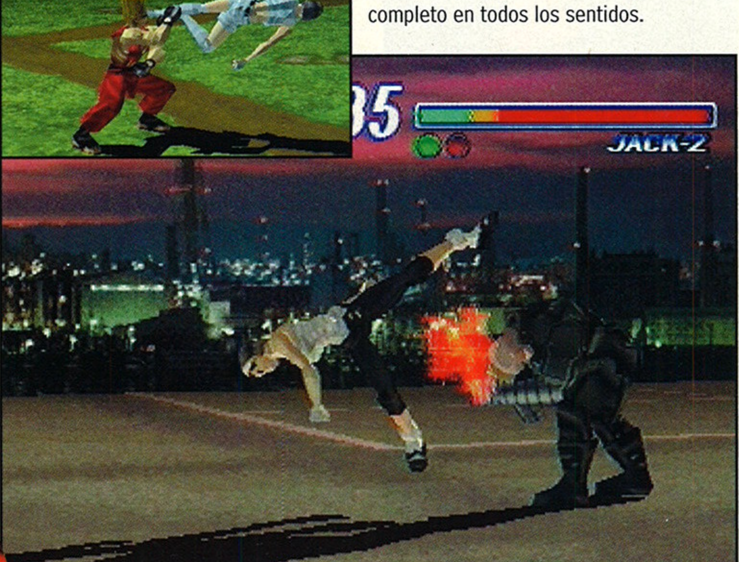
Dejando a un lado todos estos alardes de jugabilidad, lo que más destaca de *Tekken 2* es la fidelidad con la que la gente de Namco ha convertido la recreativa original a PlayStation, ya que en el apartado gráfico no existe ninguna diferencia entre ambas versiones.



El hecho de que *Tekken 2* esté en la serie Platinum le añade un aliciente más a este sensacional juego.

Las únicas diferencias las encontraréis en los nuevos modos de juego que no aparecían en la Coin Op (Team Battle y Survival) y las soberbias secuencias de vídeo que ilustran los finales de cada luchador.

Tekken 2 es una obra ineludible para aquellos que se consideren seguidores de este género, aunque *Tekken 3* es más completo en todos los sentidos.



TEKKEN 3

Compañía: **Namco** Precio: **7.990 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos: Memory Card bloque · Dual Shock · Joystick Arcade · Pad Digital · Analógico

Valoración Gráficos: E Diversión: E Calidad/precio: E

Lucha en estado puro





Este título de Namco es, hoy por hoy, el juego de lucha más impresionante que puedes encontrar para tu consola.

T*ekken 3* es, sin duda alguna, el mejor juego de lucha que podéis encontrar en PlayStation. Sus inconmensurables posibilidades y su impresionante apartado gráfico han logrado que la prensa y el público coincidan en aclamarlo como uno de los mejores juegos de todos los tiempos. Y en nuestra opinión, motivos no le faltan.

La base de su éxito descansa sobre una magistral combinación de jugabilidad y aparente sencillez que permite a cualquier tipo de usuario profundizar en su intuitivo sistema de control hasta límites insospechados. De este modo tras jugar unas cuantas partidas, tan sólo conocerás los rudimentos de este inigualable sistema, y deberás jugar durante cientos de horas para llegar a controlar a la perfección a todos y cada uno de los luchadores.

En el apartado de las novedades con respecto a la anterior entrega, se han incluido muchos más movimientos y técnicas de ataque, llegando incluso a darse el caso de que un mismo luchador ofrece varias técnicas y posturas de combate. Por su parte, el número de modos de juego también ha aumentado sorprendentemente, ya que los modos Tekken Ball (un juego de Voleyball) y Tekken Force (un beat'em up con scroll horizontal) bien poco tienen que ver con lo que habitualmente ofrece este género.

Todos estos elementos y muchos más configuran el que es el mejor juego de lucha de todos los tiempos. Una joya.



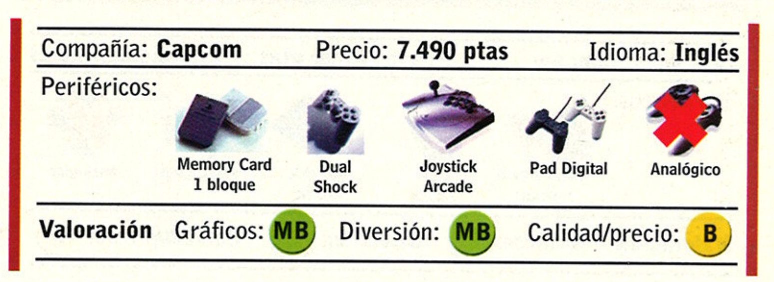




Aprender a dominar las infinitas posibilidades de todos y cada uno de los luchadores puede llevarte meses de duro entrenamiento.



DARKSTALKERS 3



Compañía: **Capcom** Precio: **7.490 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos: Memory Card 1 bloque · Dual Shock · Joystick Arcade · Pad Digital · Analógico

Valoración Gráficos: MB Diversión: MB Calidad/precio: B

La cara cómica de la lucha

Y a partir de aquí, comenzamos con los juegos en 2D. Como hemos comentado en este mismo número de Playmanía, *Darkstalkers 3* es uno de los beat'em ups más divertidos que podéis encontrar en PlayStation. En él podréis afrontar unos combates con un planteamiento muy parecido al de *Street Fighter Alpha,* con la diferencia de que los principales protagonistas son criaturas de la noche, entre las que podemos encontrar vampiros, hombres lobo y algún que otro simpático personaje que bien poco tiene que ver con estos terroríficos seres (mención especial para Baby Hood, una caperucita roja armada hasta las cejas).

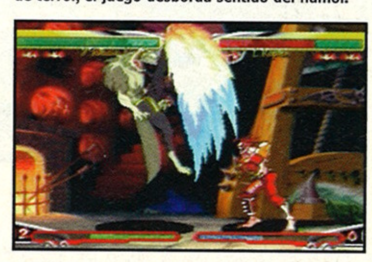
Sin embargo, en este juego, los combates tienen una dimensión mucho más cómica de lo habitual, siendo los especiales (esos golpes que quitan media barra de energía) los que os provocarán las mayores carcajadas.

Por lo demás, *Darkstalkers 3* es un juego con unas posibilidades ligeramente inferiores a las de *Street Fighter Alpha 3,* su más directo competidor, ya que cuenta con un elenco de personajes ligeramente inferior y algunos modos de juego menos.

Así que ya sabéis, si buscáis un juego de lucha que os proporcione bastantes horas de diversión y que a la vez consiga esbozaros una sonrisa, *Darkstalkers 3* es vuestro título.



A pesar de que los protagonistas son personajes de terror, el juego desborda sentido del humor.







Esto es lo mínimo que te puede pasar si no andas con mucho cuidadito en los combates.

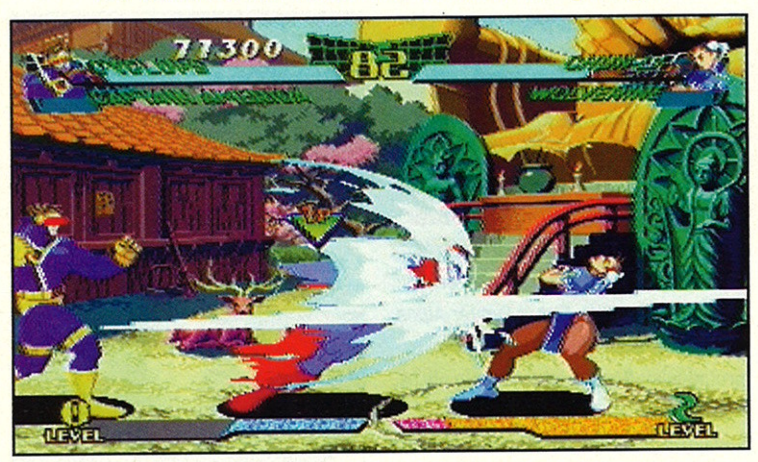
MARVEL VS STREET FIGHTER

Compañía: **Capcom** Precio: **7.490 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos: Memory Card 1 bloque · Dual Shock · Joystick Arcade · Pad Digital · Analógico

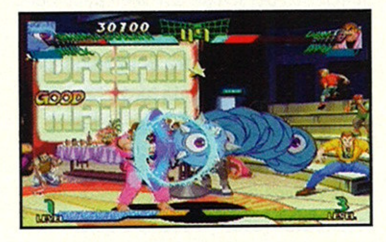
Valoración Gráficos: B Diversión: B Calidad/precio: R

El universo Marvel entra en juego



Marvel vs Street Fighter es, después de *X Men vs Street Fighter*, el segundo crossover de Capcom que aparece en PlayStation. La singularidad de estos juegos es que todos los enfrentamientos se disputan por parejas, existiendo la posibilidad de ejecutar golpes combinados en los que los dos componentes de un equipo atacan al mismo tiempo.

Sin embargo, además de que en este título encontraremos un atractivo elenco de personajes compuesto por los luchadores clásicos de la saga Street Fighter (Ryu, Ken, Zangief ...) y los más famosos superhéroes de la Marvel, descubriremos una notable mejora: existe un modo de juego que nos permite intercambiar a los luchadores de nuestro equipo en cualquier momento del combate, algo que no era posible en *X Men vs Street Fighter*. De este modo, *Marvel vs Street Fighter* se parece mucho más a la recreativa, a pesar de que las animaciones son un poco bruscas y los tiempos de carga no son todo los breves que nos hubiera gustado. Aún así, poder manejar algunos de los personajes más emblemáticos de la Marvel, como Spiderman o Hulk, es toda una delicia.





La combinación de luchadores es explosiva. ¿Qué os parece una peleilla entre Zangief y Hulk?





MORTAL KOMBAT TRILOGY



Compañía: **Midway** Precio: **3.990 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos: PLATINUM · Memory Card 1 bloque · Dual Shock · Joystick Arcade · Pad Digital · Analógico

Valoración Gráficos: B Diversión: B Calidad/precio: B

Las digitalizaciones más salvajes





Este juego es la locura en su máxima expresión: tan pronto te arrancan la cabeza como te la inflan como un globo. Gore total.

La saga *Mortal Kombat* es de sobra conocida por la crudeza de sus fatalities (los golpes con los que rematamos, y nunca mejor dicho, a los oponentes) y la afluencia con la que aparece un viscosillo líquido rojo. Cada nuevo capítulo incorporaba nuevos personajes, golpes y bestialidades, siendo este *Mortal Kombat Trilogy* la recopilación de todos los elementos polémicos que aparecían en las tres primeras versiones de la serie. Su elenco de luchadores hace un repaso a todo lo que ha sido la saga, presentando a todos y cada uno de los luchadores que han aparecido en los tres capítulos, sin olvidar que cada uno de ellos conserva sus correspondientes golpes especiales, fatalities, brutalities, babalities y friendships. De este modo, la forma de rematar al oponente supera el clásico destrozo que nos proponía en el primer *Mortal Kombat* por medio de los fatalities, pudiendo ahora convertir al rival en un bebé, gastarle una pequeña broma o realizar un demoledor combo que acabará con la estructura orgánica del oponente.

La violencia que encierra este título lo convierte en un juego destinado para el público más adulto, así que más vale ponerlo lejos del alcance de los más pequeños de la casa, pues puede herir susceptibilidades.





POCKET FIGHTERS

Compañía: **Capcom** Precio: **7.490 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos: Memory Card 1 bloque · ~~Dual Shock~~ · Joystick Arcade · Pad Digital · ~~Analógico~~

Valoración Gráficos: **MB** Diversión: **B** Calidad/precio: **R**

¡A disfrazarse toca!

Pocket Fighters es un juego muy curioso que recopila elementos de todos los títulos de Capcom y los adereza con alguna que otra novedad. Así, en el elenco de luchadores podemos encontrar a la flor y nata de *Street Fighter* y *Darkstalkers* aunque, eso sí, en su versión superdeformed (es decir, bajitos y cabezones). A este peculiar conjunto de personajes se les ha dotado de un sistema de juego que combina los golpes típicos de *Street Fighter* con las gemas del juego de inteligencia *Super Puzzle Fighter II*. De este modo, cuantas más gemas recojamos durante el combate, mejores golpes y especiales podremos ejecutar.

La principal novedad de este juego es lo que en su día se llamó Costume Play, es decir, los juegos de disfraces. Esto que, a primera vista puede parecer extraño, significa que nuestro luchador cambiará de vestuario a la hora de realizar combos, pudiendo, por ejemplo, adoptar en un golpe la apariencia de Jill Redfield (la protagonista de Resident Evil) y en el siguiente cambiar su vestuario para disfrazarse de Megaman.

En este sentido, *Pocket Fighters* es un juego desenfadado que busca que el jugador se parta de risa mientras su personaje realiza algunos movimientos tan absurdos como desternillantes.

A pesar de estos simpáticos y cómicos elementos, el conjunto baja un poco porque no ofrece ni muchos luchadores ni variados modos de juego.

En este juego podremos ver a los luchadores de Street Fighter con un look caricaturesco.





STREET FIGHTER ALPHA 3



Compañía: **Capcom** Precio: **7.490 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos: Memory Card bloque · Dual Shock · Joystick Arcade · Pad Digital · ~~Analógico~~

Valoración Gráficos: **E** Diversión: **MB** Calidad/precio: **MB**

La nueva fuerza del clásico

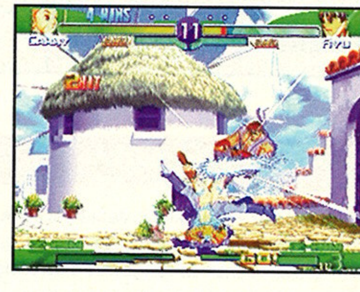




Pocas son las sagas que, tras un sinfín de entregas, son capaces de ofrecer algo nuevo en sus últimos capítulos. Afortunadamente, *Street Fighter Alpha 3* se escapa de esta categórica afirmación, mostrándose como el mejor juego de lucha 2D de cuantos podáis encontrar en PlayStation. Entre sus numerosos méritos descubrimos un plantel formado por 34 luchadores que, en la medida de lo posible, recoge a los personajes más emblemáticos de la saga, un total de 10 modos de juego (a cuál más divertido) y una fidelidad respecto a la recreativa muy por encima de lo que nos tienen acostumbrados los juegos 2D.



Capcom sabe como nadie lo que significa la palabra "jugabilidad" en un juego de lucha.



Por su parte, las animaciones se han visto mejoradas, los tiempos de carga muy reducidos y se han incluido efectos gráficos propios de las 3D, dando como resultado un título que, pese a ser en dos dimensiones, ofrece una enorme espectacularidad y es capaz de competir con los monstruos del género.

Eso sí, no penséis que se trata de un juego tan complejo ni con tantos movimientos como *Tekken 3:* donde destaca *Street Fighter Alpha 3* es en su tremenda jugabilidad que, como como viene siendo habitual en Capcom, es directa y asequible para todo tipo de usuarios. Si el tema de la tridimensionalidad no te importa demasiado y buscas un juego sencillo y divertido, *SFA 3* no te defraudará.





Aquí tenéis los datos más interesantes de los juegos de esta comparativa, así como la posición en la que han quedado tras nuestro examen. Esperamos que todos estos datos os sean de utilidad a la hora de elegir el simulador de lucha que más se adecúe a vuestros gustos.

1º


2º


3º


4º


TITULO	CARACTERÍSTICAS GENERALES						CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS						OPCIONES DE	
JUEGOS 3D		Número de luchadores	Número de botones	Modos de juego	Repeticiones	Duración		Comportamiento	Cambio de plano	Efecto de luz	Animaciones	Escenarios		Golpes programados
Tekken 3	E	21	4	8	E	E	E	Real	Sí	E	E	MB	MB	Sí
Tekken 2 (Platinum)	MB	24	4	6	MB	MB	MB	Real	Sí	MB	MB	MB	B	Sí
Soul Blade (Platinum)	MB	15	4	7	MB	MB	MB	Real	Sí	E	MB	MB	MB	Sí
Rival Schools	E	44	4	8	No	E	MB	Magia	Sí	MB	MB	B	MB	Sí
Dead or Alive	MB	11	3	7	MB	MB	MB	Real	Sí	MB	MB	B	MB	Sí
Mortal Kombat 4	B	18	8	5	No	B	MB	Magia	Sí	MB	MB	MB	B	No
Dinasty Warriors	B	16	4	7	R	B	B	Real	Sí	B	MB	R	R	No
Cardinal Syn	B	18	8	5	B	R	B	Magia	Sí	B	B	MB	R	No
Dragon Ball Final Bout	B	17	5	4	No	B	B	Magia	No	MB	R	MB	B	No
JUEGOS 2D														
SF Alpha 3	E	34	6	10	No	E	E	Magia	No	MB	MB	E	E	Sí
Darkstalkers 3	MB	23	6	4	No	MB	MB	Magia	No	No	MB	MB	E	Sí
Pocket Fighters	R	12	3	5	No	B	B	Magia	No	No	B	B	E	Sí
Marvel Vs Street Fighter	MB	25	6	5	No	B	R	Magia	No	No	R	B	B	No
Mortal Kombat Trilogy	B	32	6	3	No	B	B	Magia	No	No	B	B	R	No

Claves de esta prueba

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen su correspondiente código de color para facilitar su comprensión:
Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde.
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.



Como habréis observado, junto a algunos juegos aparece una mano como ésta. Este símbolo se corresponde con el juego que os recomendamos. En esta comparativa vamos a recomendar dos título: uno 3D y otro 2D.

Vamos a explicaros los términos y y categorías empleados en el cuadro de análisis.

Características generales: Es la puntuación global de los datos objetivos, obviamente, cuantos más luchadores y modos de juego tenga y más botones emplee, más completo será.

Características técnicas: Valoramos los apartados que determinan el acabado técnico del juego, como las animaciones o los efectos de luz.

Comportamiento: Hablamos de comportamiento Real cuando los luchadores no ejecutan movimientos mágicos y sólo atacan con brazos o piernas. Nos referimos a Magia cuando gran parte de los ataques de los luchadores se basan en ataques mágicos.

Cambio de plano: Si los luchadores pueden "entrar" o "salir" del escenario más completo será a nivel técnico.

Opciones de configuración: Valoramos los apartados que se pueden modificar para adaptar el juego a nuestro gusto, como el número de Rounds o los niveles de dificultad.

Golpes programados: Dependiendo de vuestra habilidad, puede que os interese que algunos juegos incorporen golpes programados para facilitaros las cosas. Si por el contrario ya controláis esto de los beat'em ups, será preferible que desactivéis estos golpes.

Velocidades de juego: Si estáis hartos de que los combates siempre transcurran al mismo ritmo, os interesará saber que juegos tienen varias velocidades. Lo normal es que presenten una escala progresiva de velocidad llamada Turbo.

Modificación de los luchadores: Valoramos si es posible cambiar algunos aspectos de los personajes. Nos referimos a modos de juego que permiten aumentar las habilidades de los luchadores, como por ejemplo el modo World Tour de *SFA3*.

Opciones de ataque: Aquí tenemos en cuenta todas las posibles formas de ataque que recoge el juego, como los golpes que tiene cada luchador o si pueden ejecutar llaves. Cuantas más formas presente, más completo será:

Multiparts: Esta palabra indica la posibilidad de ejecutar llaves encadenadas. Los juegos que presentan esta posibilidad, son más completos.

Especiales: Nos referimos a los ataques que quitan bastante energía. Suelen ser muy espectaculares, y son la guinda a un juego que puede ser muy completo.

Combos: Este término se refiere a los golpes encadenados. Si un juego tiene Combos, más posibilidades ofrecerá a largo plazo.

Opciones de defensa: Aquí valoramos si puedes protegerte de varias maneras. Cuantas más, mejor.

Bloqueo básico: Vosotros decidís que os gusta más: bloquear los ataques del rival pulsando un botón o una dirección.

Reversals: Es una técnica que permite bloquear un ataque del rival y atacarle al mismo tiempo. Si algún juego la incorpora, mejor que mejor.

Paradas: Es una técnica que os permitirá desviar los ataques del rival. Si un juego te ofrece esta posibilidad, más completo será.

5º  6º  7º  8º  9º  10º  11º  12º  13º   14º 

CONFIGURACIÓN DE JUEGO				OPCIONES DE ATAQUE						OPCIONES DE DEFENSA					
Número de asaltos	Velocidades de juego	Modificación de luchadores	Niveles de dificultad		Golpes por personaje	Llaves y presas	Multiparts	Golpes especiales	Combos		Autoguardia	Bloqueo básico	Bloqueo en el aire	Reversals	Paradas
1 a 5	No	No	3	E	55	Sí	Sí	Sí	Sí	MB	Sí	Dirección	No	Sí	Sí
1 a 2	No	No	3	MB	40	Sí	Sí	Sí	Sí	B	Sí	Dirección	No	Sí	No
1 a 5	No	No	5	MB	35	Sí	Sí	Sí	Sí	B	No	Botón	No	Sí	No
1 a 2	No	No	8	B	15	Sí	No	Sí	Sí	B	Sí	Dirección	Sí	No	No
1 a 5	No	No	5	MB	40	Sí	Sí	No	Sí	B	No	Dirección	No	Sí	Sí
1 a 9	No	No	6	B	20	Sí	No	Sí	Sí	M	No	Botón	No	No	No
1 a 3	No	No	5	B	20	Sí	No	Sí	Sí	M	No	Botón	No	No	No
1 a 5	No	No	4	B	15	Sí	No	Sí	Sí	M	No	Botón	No	No	No
2	No	Sí	3	R	15	No	No	Sí	Sí	R	No	Botón	Sí	No	No
1 a 5	Sí	Sí	8	ME	18	Sí	Sí	Sí	Sí	MB	No	Dirección	Sí	Sí	No
1 a 4	Sí	Sí	8	B	15	Sí	No	Sí	Sí	B	No	Dirección	Sí	No	No
1 a 5	Sí	Sí	8	R	10	Sí	No	Sí	Sí	R	No	Dirección	Sí	No	No
1 a 5	Sí	No	8	B	15	Sí	No	Sí	Sí	R	No	Dirección	Sí	No	No
1 a 4	No	No	5	B	15	Sí	No	Sí	Sí	M	No	Botón	No	No	No

Fuera de combate

Todos sabéis que PlayStation tiene un amplio abanico de juegos de lucha. Los que os mostramos a continuación no han podido entrar en la comparativa bien por su reducido nivel de calidad o bien porque presentan un sistema de lucha de difícil clasificación. No obstante, algunos de ellos tienen un especial valor, como *Toshinden* que fue, junto a *Tekken*, el primer beat'em up 3D para PlayStation.

BATTLE ARENA TOSHINDEN (PLATINUM)

Takara fue la primera compañía an lanzar al mercado un beat'em up que no provenía de los salones recreativos. Su depurado apartado gráfico sorprendió a los primeros e inexpertos usuarios de PlayStation, aunque a nivel jugable presentaba unas serias carencias. La ejecución de los ataques mágicos venía establecida por defecto en los botones L y R, algo que en su día fue muy criticado. No obstante, no es mal juego, aunque comparado con *Soul Blade* (por aquello de las armas blancas) no tiene nada que hacer.



BIOFREAKS

Su sistema de juego combina la libertad de movimientos de *Bushido Blade* con los remates finales de *Mortal Kombat*. Entre las novedades que incorpora el juego destaca la posibilidad de pelear cuerpo a cuerpo o a distancia haciendo uso de armas de fuego y la habilidad que tienen todos los luchadores para volar. Sin embargo, la escasez de movimientos y un número muy reducido de personajes seleccionables lo convierten en un juego que no os enganchará durante mucho tiempo.

BUSHIDO BLADE

Es el juego más realista que podéis encontrar en PlayStation. No hay barra de energía ni límite de tiempo: sólo hace falta asestar un golpe mortal en un órgano vital del oponente (cabeza o torso) para alzarse con la victoria.

Sus amplios escenarios os permitirán desplazaros en busca del lugar que más os convenga para dar fin al combate.

Cuenta además con el modo Chambala que os permitirá eliminar a 100 enemigos, varios tipos de arma blanca y unas pinceladas de cultura oriental que le confieren una personalidad muy marcada.

El problema es que se queda corto de personajes.

KENSEI: THE SACRED FIST

Konami pretendía revolucionar el sistema de los juegos de lucha con este título, pero en nuestra opinión, no lo consiguieron. Tiene muchos personajes y muy bien construidos, (algunos de ellos muy parecidos a los de *Tekken 3*), pero cuentan con pocos movimientos y unas animaciones muy lentas.

El desarrollo de los combates transcurre con demasiada lentitud, y ni siquiera la función del botón desvío (la novedad del juego) es capaz de ofrecer algún aliciente a unos combates que acaban por aburrir.



VERSUS

La esencia de este juego son los Combos, ya que con golpes sueltos resulta muy difícil alzarse con la victoria.

Gráficamente no es ninguna maravilla, aunque su música es de sobresaliente. No tiene demasiados personajes ni modos de juego, pero si consigues adaptarte a su sistema podrás disfrutar de uno de los juegos de lucha más dinámicos y rápidos del mercado.

X MEN VS STREET FIGHTER

El primer Crossover de Capcom no consiguió alcanzar el nivel de la recreativa debido a que no se podía cambiar de personaje durante el transcurso de los combates. No obstante, es un buen juego de lucha 2D, siempre y cuando te gusten los personajes de la Marvel y los archiconocidos luchadores de *Street Fighter*. Muy en la línea de Capcom, pero superado.

No te la juegues con la memoria

Básicamente, todas las tarjetas de memoria son iguales: sirven para guardar partidas. Nos podemos decidir por unas o por otras en función de su precio y su capacidad, aunque no siempre ofrecen un rendimiento igual. Esta comparativa ha sido orientada para explicaros las diferencias entre ellas y valorar ocho de las más importantes Memory Card del mercado. Esperamos que os sirva para salir de dudas y para que nunca os falle la memoria.



NEXGEN 360



Contiene en su interior 24 tarjetas de memoria que dan 360 bloques (15 por cada tarjeta). En algunas ocasiones pueden dar errores, ya que los datos se encuentran comprimidos. El manual sólo viene en ingles, al igual que la 720. Antes de comprarla, debéis estar seguros de que os garantizan el cambio en caso de problemas.

NEXGEN 720

Si 360 bloques son muchos, 720 nos parecen exagerados. Esta tarjeta está indicada para familias numerosas o viciados compulsivos. Pulsando Start, L1 y R1 aparece un display en pantalla que nos informa de cuál es la tarjeta que estamos utilizando (el proceso es lento). Al igual que la anterior, pedid garantía de cambio.

En el mercado hay varias distribuidoras (Ardistel, Engine, Netac, Guillemot ...) que comercializan varios tipos de tarjetas de memoria con distintos sistemas de almacenamiento de datos.

Entre todas ellas se pueden diferenciar tres grupos: La tarjeta estándar que alberga 15 bloques de memoria; las que contienen dos o cuatro tarjetas en una (30 y 60 bloques respectivamente), y las que utilizan el sistema de comprensión de datos (120, 480, 720 bloques...).

Todas deberían funcionar bien, de hecho nosotros hemos tenido en cuarentena durante un mes todos los modelos de la comparativa y ninguno nos ha dado fallos, pero sabemos de buena tinta que puede no ser así.

Las que más fallos suelen dar son las tarjetas comprimidas, ya que el sistema de comprensión de datos no garantiza totalmente la correcta grabación de todos los bloques (en el manual de instrucciones se avisa), y pensamos que no merece la pena arriesgarse a perder información que te ha costado mucho conseguir. Además, nos parecen excesivos tantos bloques de memoria.

Las tarjetas que contienen 2 MB (30 bloques) o 4MB (60 bloques) suelen dar muy buenos resultados, ya que los datos no están comprimidos y su capacidad es más que suficiente.

Las tarjetas estándar (15 bloques) se quedan un poco escasas en cuanto a capacidad, pero son las más seguras y efectivas. Sony sólo ha comercializado una tarjeta estándar de 15 bloques de memoria, con una garantía y fiabilidad total. En su contra tiene un precio más elevado que el de otros fabricantes: la calidad hay que pagarla.

Dado que no podemos confirmar con total garantía la calidad de todas las tarjetas, os aconsejamos que antes de comprarlas os aseguréis de que si no funcionan correctamente y queréis cambiarlas, no os van a poner ningún problema en la tienda donde las compréis. Aún así, os recomendamos que optéis por las que contienen varias tarjetas en una, pero sin estar comprimidas, ya que son las que mejor relación calidad-precio ofrecen.

PERFORMANCE

Dentro del grupo de las tarjetas de 15 bloques, es la que mejor relación calidad/precio ofrece, siendo muy similar en prestaciones a la tarjeta de Sony. Encaja en la ranura perfectamente, y en muy raras ocasiones suele fallar. Si no tenéis muchos juegos esta tarjeta puede ser la elección ideal.



PERFORMANCE 2X

Contiene 30 bloques de memoria sin comprimir, y su manejo es muy sencillo: apretando el botón superior se cambia de una tarjeta a otra (una luz verde o ámbar te lo indica). Da igual que te compres ésta tarjeta que dos de 15 bloques de Performance ya que su precio es el mismo.

GAMESTER

La calidad general no está muy cuidada, de hecho, sus medidas son un poco más grandes, con lo cual entra muy forzada en la ranura. Teniendo en cuenta que existen varias tarjetas con la misma cantidad de memoria y precio, no creemos que sea la compra más conveniente (aunque una vez encajada no da fallos).

SONY

Fue la primera tarjeta que apareció para PlayStation. Su calidad está fuera de toda duda, pero su precio es algo elevado en comparación con las de su misma capacidad. Está disponible en varios colores. El único defecto que se le puede encontrar es que 15 bloques son escasos, pero su fiabilidad es total.



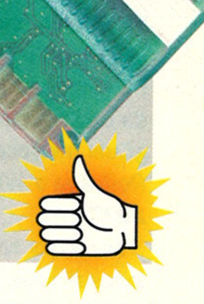
BLAZE 2MB

Tiene los mismos bloques que la tarjeta Performance 2X (30 bloques), pero cuesta un poco menos, y su calidad no tiene nada que envidiar a ésta. El sistema para pasar de una tarjeta a otra se resume en una palanca con dos posiciones. Sus datos no están comprimidos lo que garantiza una correcta grabación.



BLAZE 4MB

Es la tarjeta más completa. Su capacidad (60 bloques) nos parece ideal, ya que es la que más bloques contiene sin compresión de datos. Dos luces nos indican qué tarjeta estamos utilizando. Su relación calidad/precio es la mejor de todas. Con esta tarjeta tendréis bloques más que suficientes.



	GAMESTER	SONY	PERFORMANCE	2X PERFORMANCE	2 MB BLAZE	4 MB BLAZE	NEXGEN 360	NEXGEN 720
DISTRIBUIDORA	New Software Center	Sony	Netac	Netac	Ardistel	Ardistel	Engine	Engine
MANUAL	No necesita	No necesita	No necesita	Muy Bueno	Bueno	Muy Bueno	Malo (Inglés)	Malo (Inglés)
CAPACIDAD	15 bloques	15 bloques	15 bloques	30 bloques	30 bloques	60 bloques	360 bloques	720 bloques
COMPRESIÓN	No	No	No	No	No	No	Sí	Sí
PRECIO	1.900 pesetas	3.290 pesetas	1.900 pesetas	3.990 pesetas	2.790 pesetas	3.790 pesetas	5.990 pesetas	8.990 pesetas
CALIDAD	Regular	Excelente	Muy Buena	Muy Buena	Muy Buena	Muy Buena	Buena	Buena
CALIDAD / PRECIO	Regular	Buena	Muy Buena	Buena	Muy Buena	Excelente	Buena	Muy Buena

Consultorio

Si queréis que el equipo de PlayManía responda a vuestras dudas sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de la revista indicando en el sobre "Consultorio". Eso sí, enviad mejor una pregunta por carta.
Hobby Press
PlayManía
C/ Ciruelos, Nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)

Distintas puntuaciones

Me ha impresionado vuestra revista, es el estilo de revistas que más me gusta de todas las que hay para Play. Felicidades. Ahora, ahí van unas preguntitas. Me hacéis dudar con las puntuaciones que dais al mismo juego en las diferentes revistas. PlayManía le da al *Rollcage* un 6 y PlayStation Magazine le da un 9 ¿Cómo es eso? ¿Cuál me recomendáis *Rollcage* o *Wipeout 2097*?

Gracias por tus piropos. Y vamos al grano.

La razón fundamental de que haya diferentes puntuaciones es que somos revistas diferentes y con diferentes criterios. PlayManía no tiene nada que ver con ninguna otra revista de PlayStation y las puntuaciones que damos son las que, en nuestra opinión, se merece cada juego. Y no nos casamos con nadie.

Rollcage es un juego que está bien, es entretenido y resulta espectacular. Sin embargo, nos ha parecido demasiado alocado y monótono a largo plazo. Tiene un 6 porque está bien, pero hay cosas parecidas mejores. Si te gusta su estilo y su temática te vas a divertir, eso sí.

Wipeout 2097 nos parece mejor juego por varias razones (gráficos, control...) y, por supuesto, por su precio.

Emmanuel Raja Sánchez (Barcelona)



Wipeout 2097

Carmageddon en PlayStation

Hola, me gustaría saber cuándo van a salir *Carmageddon* I y II para PlayStation y si merecen la pena comprarme el dos teniendo el uno en PC. Y otra cosa, ¿Merece la pena que compre *Silent Hill* teniendo los dos *Resident Evil*?

Quede claro que contestamos sólo una pregunta por carta: hay que dejar sitio para todos. Pero bueno...

Bien, el *Carmageddon* de PlayStation es una versión que no se corresponde a ninguna de las aparecidas en PC, así que para saber si te merece la pena tendrás que ver si te aporta suficientes novedades.

El tema *Silent Hill* ya es otra cosa. Probablemente sea el mejor juego de horror que haya paseado su palmito por cualquier consola. Si te gusta el género lo suyo es que no te lo pienses y que, en cuanto se ponga a la venta en España, te hagas con el juego.

Santi Rodríguez (Barcelona)



Carmageddon

Al habla con...

David Nadal

¿Qué pasa con el editor de circuitos de *V-Rally*?

Hola, me llamo Esteban y quería que preguntárais a los programadores de *V-Rally* porqué no incluyeron el editor de circuitos que habían dicho y porqué no lo sacaron más tarde como había leído yo. A ver si nos contestan algo de verdad de una vez...

Esteban Martín (Madrid).

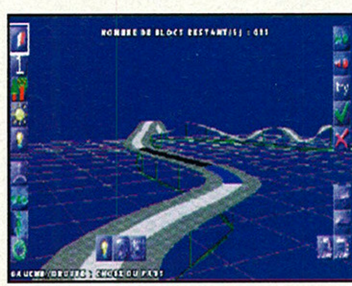


David Nadal, Jefe de desarrollo de Eden Software

Aprovechando nuestro viaje a Lyon para ver el desarrollo de V-Rally 2, preguntamos a David Nadal, jefe de desarrollo y uno de los programadores de V-Rally, sobre este tema. Esta fue su respuesta:

"Teníamos preparado el editor de V-Rally, pero al final fue imposible incluirlo por falta de espacio. Tampoco nos pareció interesante sacarlo más adelante porque ya teníamos en mente hacer V-Rally 2 y creímos que era mejor esperar para hacer un editor más completo.

El editor de V-Rally 2 será más versátil y nos dará más libertad de acción que el que se había ideado para V-Rally, además, como ahora tenemos 2 CDs para meter el juego, podemos hacer más cosas con el editor. Incluso hemos ideado un modo de juegos para que dos amigos puedan competir en los circuitos que ellos han creado. Lo podrán hacer intercambiando las tarjetas de memoria que grabarán los mejores tiempos de cada uno aunque jueguen en distintas consolas."



La revolución de PlayStation 2

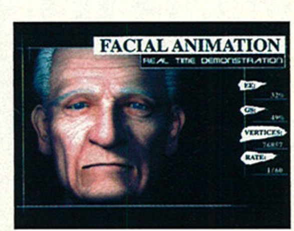
Hola amigos de PlayManía, sólo querría saber si con la llegada de PlayStation 2 le queda vida a la PlayStation actual y a Nintendo 64?

Sólo tienes que ver nuestro suplemento de este mes para darte cuenta de que PlayStation no está en absoluto acabada. A pleno rendimiento le quedan, fáciles, dos años y, como poco, un año más con buenos lanzamientos.

El tema de Nintendo 64, que por otro lado no es el nuestro, está más complicado.

No le auguramos un porvenir demasiado halagüeño, pero siempre puede sorprender con juegos de gran calidad.

Leandro Navas garcía (Alicante)



Demostración de animación y texturas para Play Station 2.

Juegos eróticos

Hola, tengo bastantes juegos, pero no tengo ninguno del estilo "porno", porque que yo sepa no hay ninguno traducido al castellano. Mi pregunta es, ¿hay algún juego de este estilo traducido al castellano?

No es que no los haya traducidos al castellano, es que no hay versiones PAL (para las consola europeas), ni creemos que salga ninguno ni en inglés ni en castellano.

Además, tampoco son

Barracuda 2

El mejor mando para PlayStation

- Precio: **6.490 ptas.**
- Distribuidor: **Netac**
- Teléfono: **91 472 71 72**
- Tipo: **Mando analógico**
- Puntuación: MB

El mando más completo para PlayStation ya tiene nombre: Barracuda 2.

De gran comodidad, acierta plenamente en dejarnos utilizar sus sticks analógicos en el 100% de los juegos, ya que aparte de ser compatible con Dual Shock y NegCon, podemos usar el stick con los juegos que no soportan el control analógico. Para ello tiene una palanca entre los sticks que cambia las tres configuraciones.

La calidad de los sticks es exquisita y responde a la perfección.

La disposición de los botones y su ergonomía es muy acertada siendo incluso más cómodo que el Dual Shock.

Su sistema de vibración es el más real y contundente de todos, notándose claramente los distintos cambios de sensibilidad entre golpes fuertes, subidas de revoluciones, explosiones, choques etc... todo con un realismo asombroso.

Para que os hagáis una idea, es igual que el Dual Shock pero con más fuerza.

Al igual que su antecesor (comentado en la comparativa del mes pasado) se pueden programar hasta cuarenta movimientos en un solo botón, dejando incluso pausas (de la duración que determines) entre cada movimiento, para que sea efectivo en los juegos de lucha.

Se pueden cambiar hasta las funciones de los botones L3 y R3 (L3 y R3 se pulsan apretando cualquiera de los sticks analógicos hacia dentro; los suelen usar algunos juegos de coches como espejo retrovisor).

Cuando apaguéis la consola y desenchufréis el mando todos los botones memorizados seguirán guardados.

En la parte trasera del mando se encuentra una palanca para intercambiar la función del stick analógico izquierdo con el derecho, algo que los zurdos agradecerán bastante. Además también podemos programar la cruceta para que actúe como la X, cuadrado, circulo y triángulo.

El manual de instrucciones es el más completo que hemos visto en un pad, explicando con sencillez todas sus funciones (que son muchas).

También creemos importante añadir que el cable mide 2,40m (40 cm. más largo que el pad de Sony).

Sólo se le pueden poner dos "peros",uno es la cruceta y el otre es su precio. Si no fuera por esas 6.490 del ala, estaríamos hablando del más recomendable de cuantos pads hay ahora mismo en el mercado.

La única pega a la calidad del mando es su cruceta, que aunque responde con precisión a nuestras pulsaciones es más dura que la del Dual Shock. De todos modos, si no os importa el precio, este es el mejor mando analógico que hay ahora mismo en el mercado.

Dual Impact

Muchas virtudes a un gran precio



- Precio: **4.790 ptas.**
- Distribuidor: **Netac**
- Teléfono: **91 472 71 72**
- Tipo: **Mando analógico**
- Puntuación: E

Del mismo fabricante, Performance, que el Barracuda 2, Dual Impact sigue la línea marcada por éste. Las diferencias estriban en el diseño (aunque ambos son muy cómodos, nos quedamos con el Barracuda 2), en que no tiene la posibilidad de cambiar los sticks (para los zurdos), y en que no ofrece la posibilidad de programar los botones.

La calidad de las vibraciones, sticks, botones y cruceta son las mismas que hemos mencionado en el Barracuda 2.

Si no eres zurdo y te da igual lo de programar distintos movimientos en un solo botón, te recomendamos que te hagas con este mando, ya que tiene las mismas funciones que un Dual Shock, pero además es compatible con NegCon, se pueden utilizar los sticks en todos los juegos de Playstation (los sticks del Dual Shock sólo se pueden utilizar en los juegos que tengan el distintivo "Analog Controller") y las vibraciones están mejor conseguidas. Además, su precio es inmejorable.



La calidad de este Dual Impact es muy semejante a la del Barracuda 2, pero su relación calidad-precio le ponen a la cabeza de los pad analógicos para PlayStation.

"porno", si no más bien en plan erótico y de ligar.

La verdad es que jugar en japonés a este tipo de títulos, que se basan en menús y tomas de decisiones, es bastante complicado.

Antonio Eduardo Gómez (Valencia)

Sobre el Pocket Station

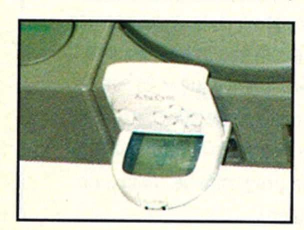
Hola, me llamo Adri y antes de nada quería felicitaros por la estupenda revista que habéis hecho y que voy a comprar todos los meses. Ahora os voy a hacer unas preguntillas.
¿Qué el exactamente la Pocket Sation? ¿Cuánto costará, para qué sirve? Gracias y que tengáis mucho éxito.

Gracias a ti por tus felicitaciones.

Como ya hemos dicho en varias ocasiones, Pocket Station es una tarjeta de memoria que puede ejercer de consola portátil gracias a ciertos mini-juegos que algunos títulos de PlayStation cargarán en la memoria del aparato. También se podrá usar como agenda personal, despertador y aplicaciones de este tipo.

Pese a las fechas iniciales, el Pocket Station no estará a la venta hasta junio o septiembre y se supone que costará sobre las 6 u 8 mil pesetas.

Adrian Contreras Díaz (Sevilla)



Pocket Station

¿Un nuevo Dragon Ball?

Estimados amigos de PlayManía: En primer lugar os diré con soy un seguidor vuestro desde el primer número. Me gustaría saber si es verdad que han sacado un nuevo juego sobre Bola de Dragón GT que se llama *Ultimate*.

Bueno, es la primera noticia que tenemos al respecto, pero a lo mejor lo que has oído es que hay un juego de Dragon Ball llamado *Ultimate Battle 22* que ya salió hace unos añitos. Era de gráficos en 2D, muy al estilo de las versiones para 16 bits, y con un inmenso plantel de luchadores. Si sabes tú de uno nuevo, háznoslo saber... no se puede estar en todo.

Sergio Tortosa Íbañez (Valencia)

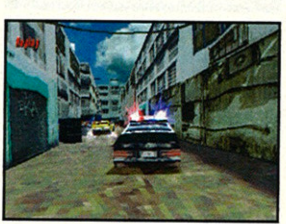


Nuevos estilos de conducción

Hola, me llamo Raúl y, antes de nada, quiero felicitaros por la revista PlayManía.
Bueno, quería preguntaros qué juego merece más la pena, *Carmageddon* o *Driver* y si serán compatibles con la vibración del Dual Shock. Gracias.

En nuestra opinión *Driver* es mucho más atractivo, ya que presenta un sistema de juego totalmente innovador y resulta gráficamente impactante. Sin embargo, el componente gore de *Carmageddon* podría hacer que te decantaras por él...
En fin, espérate a que los comentemos y seguro que así sales de dudas.
En principio, los dos serán compatibles con el Dual Shock.

Raúl Real Hidalgo (Córdoba)



Driver

Versiones Platinum

En primer lugar felicitaros por vuestra revista, ya que su desarrollo y contenido enganchan de la primera a la última letra. Os animo a continuar en la misma línea. Mi preguntas es: ¿En qué se diferencian las versiones Platinum de las originales? ¿Mejoran, empeoran o son iguales?

Generalmente son iguales, aunque en algunos casos, como *V-Rally* o *G-Police*, se les añaden algunas fases o elementos nuevos que aumentan sus atractivos.

La serie Platinum es, básicamente, una serie barata con juegos que ya llevan un tiempo en el mercado y que han demostrado sobradamente su calidad. Es decir, suelen ser muy buenos juegos. Y baratos.

Santos Bermejo (Barcelona)

Diccionario de términos

En esta sección os explicamos los términos más frecuentes que se utilizan al hablar de juegos o de consolas. Unas veces serán tecnicismos y otras, palabras que se han creado para determinados efectos gráficos. Si queréis saber qué significa un término en concreto no tenéis más que escribir una carta con las palabras que no entendéis. Con mucho gusto las incluiremos en nuestro diccionario.

- **RAM:** Read Acces Memory (Memoria de Acceso de Lectura). Es una memoria volátil que sólo funciona mientras la máquina (consola u ordenador) esté encendida. Sirve para guardar los datos de los programas mientras éstos se están ejecutando.
  Así, cuanta más RAM tiene una máquina menos necesita acceder a los discos para leer datos y más rápidamente traslada la información al procesador o procesadores.
  Los primeros juegos de PlayStation eran poco complejos y a veces la consola cargaba en su RAM toda la información sin necesidad de volver al CD para leer. Este era el caso de *Ridge Racer*, por ejemplo,
- **RENDER:** Es la presentación gráfica de una serie de instrucciones. Por ejemplo, unas instrucciones que indican que queremos una esfera de color rojo, con una textura metálica y con un foco de luz en el lado izquierdo. El renderizador tiene que ingeniárselas para representar estas instrucciones en un archivo gráfico. Por supuesto, es mucho más complejo de lo que parece y puede tener muy diversas aplicaciones.
  Al hablar de gráficos pre-renderizados nos referimos básicamente a un sprite que ha sido renderizado con anterioridad. Se usa cuando se quiere hacer que una cosa parezca 3D, pero sin que la consola tenga que generarlo en tiempo real. Así, por ejemplo, los escenarios de *Resident Evil 2*, están renderizados, pero después se utilizan como si fueran sprites, imágenes fijas que no se modifican durante el juego.
- **RESOLUCIÓN:** Viene definida por el ancho y alto de la imagen en pixels. Cuanta mayor sea el número de pixels mayor nitidez y detalle tendrá la imagen.
  Por norma general, los juegos de consola suelen tener una resolución de 640x480 pixels, aunque en PC se puede llegar a 1600x1200. Gran parte de la "culpa" la tienen los monitores que son capaces de mostrar mayor resolución que la pantalla de una Televisión.
- **ROM:** Read Only Memory. (Memoria de Sólo Lectura), es decir, en la que no se puede grabar y nunca se borra. Serían, por ejemplo, los CDs o los cartuchos de los juegos. Existe otra variante de ROM, la Flash ROM, que es una memoria que se puede modificar mediante un software específico, normalmente para actualizarla, como ocurre con las tarjetas de memoria.

Consultorio

Curiosidad morbosa

Hola PlayManía, antes de nada daros la enhorabuena por la revista: es genial. Bueno, ahora a la pregunta. Ya sé que el *Thrill Kill* no va salir nunca, pero tengo mucha curiosidad por saber de qué va. Gracias.

Efectivamente, no se va a poner a la venta, pero ya que tanto te interesa te diremos que *Thrill Kill* era un juego de lucha en 3D en el que podían participar hasta cuatro jugadores simultáneos.

Su principal "atractivo" consistía en su macabro sentido del humor y la violencia de muchos de sus golpes. Tanta salsa de tomate y tanta casquería es lo que ha hecho que Electronic Arts no se decidiera a sacarlo.

Verónica Zarco Aguilera (Madrid)



Thrill Kill

Terceras partes

Hola amigos de PlayManía, os escribo porque tengo curiosidad por saber si van a salir *Destruction Derby 3* y *Wipeout 3*.

Como sabrás, los responsables de la saga *Destruction Derby* son un grupo de programación llamado Reflections que hicieron este título para Psygnosis.

Reflections ya no pertenece a Psygnosis, si no a GTI, y ahora están desarrollando el genial *Driver*, por lo que no es fácil que haya más juegos de la saga *Destruction Derby*... a no ser que los hiciera Psygnosis sin contar con Reflections, lo cual es poco probable.

Sin embargo, sí que va a salir hacia Navidad un nuevo *Wipeout*, del que sólo te podemos decir que va tener el original título de *Wipeout 2000*.

Pedro Lago Pérez (Madrid)

A vueltas con en Jam!!

Hola, me llamo Germán, tengo 13 años y una duda sobre el Jam!! ¿Puedo jugar a través de PlayStation con juegos de PC o sólo puedo de jugar a los de consola? ¿Vale cualquier monitor, ya sea viejo o nuevo?

El Jam!! sirve para que puedas ver la PlayStation en un monitor de PC, pero no tiene nada que ver con el PC, ni es un emulador de PC ni nada de eso, así que olvídate de jugar con juegos de PC através de tu PlayStation.

En principio, el Jam!! vale para cualquier monitor de PC, aunque depende de cuánto de viejo sea tu monitor, ya que si es en blanco y negro así tendrás que jugar. (Milagros, de momento, ninguno).

Germán Pedraza (Huesca)

Simuladores de vuelo

Soy un recién llegado al mundo de PlayStation y me gustaría preguntaros si existen simuladores de vuelo para PlayStation. ¿Hay alguna forma de conseguir el nº1 de vuestra revista que se agotó en seguida y no hay modo de dar con él?

Los simuladores de vuelo no son un género muy popular en consola, primero por el tipo de usuarios a los que van dirigidos, después porque es difícil adaptar la complejidad de estos juegcs a los escasos botones de un pad. Ten en cuenta que en PC se suele usar todo el teclado para manejar un buen simulador.

Tienes cosas de corte simulador como la serie *Ace Combat*, que en realidad es un "shoot´em up" pero con un aspecto bastante realista.

Muy pronto, Virgin va a poner a la venta *Wing Over 2* que sí es un simulador. Es realmente complejo y la verdad es que engancha, aunque sus gráficos no son tan brillantes como los de los juegos PC.

Para conseguir el nº1 de PlayManía puedes llamar a nuestro departamento de números atrasados o enviar el cupón que aparece en la última página de la revista. Pero date prisa, que a lo mejor te vuelves a quedar sin él...

Juan Carlos Jiménez (Madrid)

Estrategia

Hola: lo primero que quiero deciros es que vuestra revista está muy bien pensada y realizada. Ahora, ¿podríais decirme buenos juegos de estrategia que no sean *C&C Red Alert, Theme Hospital* y *Constructor*.

De guerra en tiempo real tienes, aparte de las secuelas y el Platinum de *C&C*, el aceptable *KKND*.

Que no sean de guerra tienes el genial *Populous* y el reciente *Civilization II*, aunque este último es bastante complicado y está en ingles.

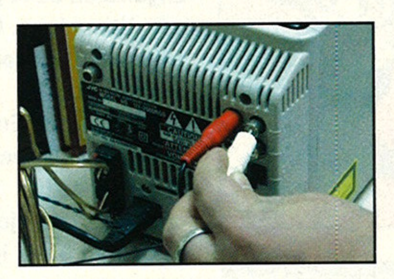
Javier Navarro (Málaga)

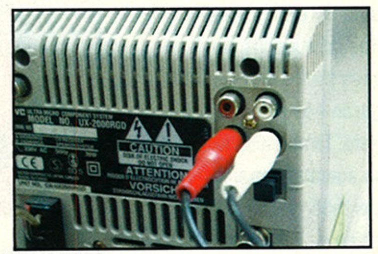
Problemas técnicos

¿Cómo grabar la música de un juego?

Hola, me gusta mucho vuestra revista y me gustaría más si me dijerais cómo hacer para grabar en una cinta las músicas de mis juegos preferidos. He intentado a poner una grabadora cerca del altavoz de la tele, pero, la verdad, no suena nada bien. Gracias por todo.

Alejandro Pujalte (Málaga)





Tienes dos sistemas. El más fácil es colocar el juego en el reproductor de CD de tu cadena de música y ver si tiene pistas de audio. Si es así, sólo tienes que seleccionar la pista adecuada y grabar como si fuera un CD de música normal. Sin embargo, no todos los juegos tienen el audio en archivos independientes de los de datos y en estos casos este sistema no te servirá de nada. De hecho, la mayoría de los juegos sólo tienen una pista que engloba todo el programa.

La otra opción que te queda es conectar tu consola a la cadena de música, siempre y cuando tu cadena ofrezca la posibilidad de conectar otro aparato auxiliar.

Si es así, el sistema es tan sencillo como conectar las salidas de audio del cable AV de PlayStation (clavijas blanca y roja) a las tomas del amplificador de la cadena. El vídeo (amarillo) puedes conectarlo a la tele. Si tu televisor no tiene estas tomas de vídeo compuesto necesitarás colocar el convertidor que sirve para adaptar las tres clavijas de vídeo compuesto a la de euroconector.

Después basta con que enciendas las consola y te pongas a jugar. El sonido saldrá de tu equipo de audio, no de la televisión, y podrás grabarlo igual que grabarías un programa de radio o un disco cualquiera.

Digital Station Shock 2

- Precio: **3.000 ptas.**
- Distribuidor: **Guillemot**
- Teléfono: **93 544 15 00**
- Tipo: **Mando Digital**
- Puntuación: **B**

Un mando digital que además vibra

Una buena manera de sentir las vibraciones de un Dual Shock sin que nuestro bolsillo también lo "sienta", puede estar en hacerse con este mando que, para abaratar costes, prescinde de la función analógica poniendo en su lugar dos reflectores que emiten destellos al son de las vibraciones. La idea es buena, lo único malo es que la calidad de la cruceta digital y los botones no es muy elevada si la comparamos con el pad original de Sony.

Aparte de los botones habituales, tiene un botón al lado del "select" que activa y desactiva la función Shock 2 (vibración), y también cuenta con la opción de "turbo" (disparo continuado).

En cuanto al temblor de las vibraciones, cumplen con su cometido, pero suenan demasiado (parece como si se hubiera colado una chicharra dentro), algo que tras varias horas de juego se hace un poco molesto.

Aun así, este Digital Station Shock 2 puede ser una buena opción de compra para los que quieran disfrutar de las sensaciones de un mando con vibración, pero no les llegue el presupuesto para un Dual Shock o similar.

El diseño de este mando es muy parecido al del Shock 2 aunque elimina los dos sticks analógicos abaratando así el precio final.

JogCon

- Precio: **Consultar**
- Distribuidor: **Varios importadores**
- Teléfono: **-**
- Tipo: **Mando analógico**
- Puntuación: **B**

Una revolución para la velocidad

Hace unos años salió al mercado un mando llamado NegCon, fabricado por NAMCO.

La particularidad de este pad es que tenía en su centro un eje analógico que giraba de manera progresiva, y sus botones también tenían un recorrido analógico, dando la misma sensación que el pedal de un acelerador.

Aunque en España no tuvo el éxito que se esperaba, gracias a él pudimos disfrutar de los volantes analógicos que actuales, ya que el sistema de este mando fue el que se adaptó a los volantes para ofrecer esa sensación de conducción real.

El JogCon ofrece la misma particularidad que el NegCon, con la diferencia de que en vez del eje central tenemos un "volantito" que se agarrota y muestra mayor resistencia cuando cogemos una curva cerrada, y que se mueve con fuerza cuando nos chocamos contra los coches rivales. Este sistema se denomina Force Feedback, algo que existe en algunos volantes para ordenadores y que proporciona una indescriptible sensación de realidad.

En una primera toma de contacto cuesta un poco controlar el volante, pero cuando te acostumbras, jugar al *RRT4* con este JogCon se convierte en una experiencia única. Se puede manejar con los dos pulgares o con uno, gracias a una hendidura en el centro del volante; también se puede calibrar la amplitud del giro (puede dar la vuelta entera), y la resistencia que ofrece en las curvas y choques.

Aunque en un principio el único juego de coches que va a ser compatible con este sistema será *Ridge Racer Type 4*, pronto empezarán a aparecer juegos que también lo utilicen, como *V-Rally 2*, lo que propiciará que se fabriquen volantes que vengan preparados con Force Feedback.

El JogCon utiliza un sistema analógico completamente distinto al Dual Shock por lo que no podremos hacer uso de su volante en ningún juego de coches existente actualmente (exceptuando el *Ridge Racer Type 4*). Para jugar a los demás juegos habrá que utilizar la cruceta digital, que por cierto, es de una calidad excelente, al igual que los botones.

Seguramente, en España no tenga el éxito que se merece, pero queremos aprovechar para dar desde aquí las gracias a Namco porque con su sistema disfrutaremos en un futuro de volantes para PlayStation con Force Feedback. Tiempo al tiempo.



El volante central del mando muestra un comportamiento muy semejante al de un volante real, endureciéndose progresivamente en los giros y volviendo con fuerza tras un impacto o una curva.

500 ptas.

OFERTA EXCLUSIVA PARA LOS LECTORES DE Play manía

de descuento en tu compra en



¿CÓMO HACER TU PEDIDO?

EN LA TIENDA:
PUEDES PASARTE POR CUALQUIERA DE LOS MÁS DE SESENTA CENTRO MAIL DE ESPAÑA Y EFECTUAR DIRECTAMENTE TU COMPRA. NO TE OLVIDES DE LLEVAR EL CUPÓN ORIGINAL, SIN EL CUAL NO PODRÁS BENEFICIARTE DE ESTA OFERTA.
PARA SABER CUÁL ES TU CENTRO MAIL MÁS CERCANO LLAMA AL 902 17 18 19 O CONSULTA LA PUBLICIDAD DE ESTA CADENA DE TIENDAS EN LAS ÚLTIMAS PÁGINAS DE LA REVISTA.

POR CORREO:
RECORTA EL CUPÓN DE DESCUENTO QUE HAY EN ESTA PÁGINA E INDICA LOS PRODUCTOS QUE DESEAS ADQUIRIR. CENTRO MAIL TE ENVIARÁ TU PEDIDO CONTRA REEMBOLSO.
TOMA NOTA DE LA DIRECCIÓN:
CENTRO MAIL
CAMINO DE HORMIGUERAS, 124 PORTAL 5 - 5º F
28031 MADRID

SI TIENES CUALQUIER DUDA SOBRE TU PEDIDO, PUEDES LLAMAR AL 902 17 18 19

DESCUENTO DE 500 PTS. EN CADA ARTÍCULO O PEDIDO CUYO VALOR SEA SUPERIOR A 5.000 PTS.
OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE CENTRO MAIL.
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA EL 30 DE ABRIL DE 1999.

Cupón de pedido

Nombre .... Apellidos ....
Calle/Plaza .... Número .... Piso .... Ciudad ....
Provincia .... C.Postal .... Tel. .... NIF ....
Fecha nacimiento .... E-mail ....

PRODUCTO	PRECIO OFICIAL	DESCUENTO	PRECIO PLAYMANÍA
TOTAL			





Forma de pago

❒ Contra reembolso Urgente
(España peninsular 750 ptas. Baleares 1.000 ptas.)

DS: Dual Shock. AC: Analog Controller. V: Volante. P: Pistola.
MC: Memory Card. CL: Cable Link. MT: Multi Tap. R: Ratón.

¿Qué juego comprar?

Muchos de vosotros nos habéis pedido que elaboremos una lista con los mejores juegos de PlayStation, pero ¿qué mejor orientación que tener todos los juegos del mercado comentados, puntuados y con una clara recomendación? Justo lo que os ofrecemos.

Batman & Robin



Puntuación 5
Compañía: Acclaim
Precio: 3.990 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Buena mezcla de géneros, pero poco jugable.

Bichos



Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS.

Una fiel adaptación de la película de Disney.

Bloodlines ¡NOVEDAD!



Puntuación 5
Compañía: Sony
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, MT

Peculiar adaptación del "Tú la llevas".

Bomberman World



Puntuación 5
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 5
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, MT

Jugando en compañía es de lo más divertido.

Duke Nukem Time to Kill



Puntuación 6
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Acción a raudales con toques de aventura.

Eliminator



Puntuación 5
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un shoot'em up bastante extraño.

Hércules (Platinum)



Puntuación 6
Compañía: Sony
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Los más pequeños lo pasarán como héroes.

Jungla de Cristal (Plat.)



Puntuación 8
Compañía: Electronic Arts
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, P

Tres juegos en uno: apasionante y largo.

Medievil



Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un excelente juego, bonito y muy divertido.

Nightmare Creatures



Puntuación 6
Compañía: Kalisto
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Monstruos de pesadilla, gore y acción.

Ninja: Shadow of Darkness



Puntuación 6
Compañía: Eidos
Precio: 8.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un larguísimo y variado beat'em up.

Pequeños Guerreros



Puntuación 4
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Adaptación poco afortunada de la película.

Point Blank



Puntuación 7
Compañía: Namco
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, P

Un simpático y variado arcade de pistola.

Poy Poy



Puntuación 5
Compañía: Konami
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Parecido al conocido *Bomberman*.

Psybadek



Puntuación 4
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Extraño arcade en el que vas en monopatín.

Reboot



Puntuación 5
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Buena calidad gráfica, desarrollo monótono.

Running Wild



Puntuación 3
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Sosas carreras protagonizadas por animales.

Spawn



Puntuación 4
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un carismático personaje, un juego pobre.

Spyro The Dragon



Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Bonito, largo y jugable: una gran opción.

Streak Hoverboard Racing



Puntuación 5
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, LC

Velocidad de corte futurista. Entretenido.

Tai´Fu ¡NOVEDAD!



Puntuación 6
Compañía: Activision
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: DS, MC

Simpático beat'em up con un tigre de héroe.

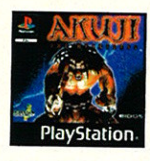
Time Crisis (Platinum)



Puntuación 8
Compañía: Namco
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: P

El mejor arcade de pistola.

Akuji



Puntuación 7
Compañía: Eidos
Precio: 8.490 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

De corte *Tomb Raider*, pero menos complejo.

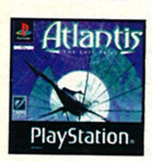
Alundra



Puntuación 8
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Buena mezcla de acción y juego de rol.

Atlantis



Puntuación 5
Compañía: Virgin
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, R

Una aventura gráfica de lento desarrollo.

Azure Dreams



Puntuación 4
Compañía: Konami
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El rol se combina con la estrategia.

Breath of Fire III



Puntuación 4
Compañía: Infogrames
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Un RPG puro, feote y sin traducir.

Broken Helix





Puntuación 5
Compañía: Konami
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Mezcla géneros con desiguales resultados.

Broken Sword II



Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 6.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, R

La mejor aventura gráfica en castellano.

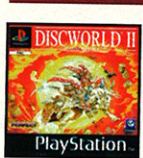
Diablo



Puntuación 7
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Entre el arcade y el RPG. Muy entretenido.

Discworld II



Puntuación 7
Compañía: Psygnosis
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, R

Una aventura gráfica de loco argumento.

Egipto 1156 A.C



Puntuación 5
Compañía: Virgin
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, R

Atractivo argumento para una aventura lenta.

Final Fantasy VII



Puntuación 10
Compañía: Sony
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un juego de rol imprescindible.

Guardian's Crusade ¡NOVEDAD!



Puntuación 6
Compañía: Activision
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Simpático RPG de entretenido desarrollo.

Hard Edge ¡NOVEDAD!



Puntuación 8
Compañía: Sunsoft
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

De corte *Resident Evil 2*, con más personajes.

Last Report



Puntuación 5
Compañía: Infogrames
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Una aventura gráfica de calidad, pero lenta.

Megaman Legends



Puntuación 6
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El mismo Megaman pero en plan aventurero.

Men in Black



Puntuación 5
Compañía: Gremlin
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

De tipo *Resident Evil*, pero más corto y feo.

O.D.T.



Puntuación 6
Compañía: Psygnosis
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Entre plataformas y RPG. Entretenido.

Resident Evil (Plat.)



Puntuación 9
Compañía: Capcom
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Más largo que *RE 2*, pero menos bonito.

Resident Evil 2



Puntuación 10
Compañía: Capcom
Precio: 8.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Terror, acción y espeluznantes gráficos.

The Fifth Element

Puntuación 5
Compañía: Kalisto
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

El control baja enteros al resto del juego.

The Granstream Saga



Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Espectacular Action RPG en 3D.

Tenchu Stealth Assassins



Puntuación 7
Compañía: Activision
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Muévete con sigilo ninja y cumple tu misión.

Tomb Raider (Platinum)



Puntuación 9
Compañía: Eidos
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

La primera y más tensa aventura de Lara.

Tomb Raider II (Platinum)



Puntuación 10
Compañía: Eidos
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El mejor *TR* y a un buen precio.

Tomb Raider III



Puntuación 8
Compañía: Eidos
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

La tercera parte no supera a *TR II*.

Wild Arms



Puntuación 7
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un larguísimo RPG de corte *FF VII*.

Actua Golf 3



Puntuación 4
Compañía: Gremlin
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, AC

Hay mejores simuladores de golf.

Actua Pool



Puntuación 5
Compañía: Gremlin
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: De 1 a 16
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un correcto y completo simulador de billar.

Actua Soccer (Plat.)



Puntuación 5
Compañía: Gremlin
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

En esto del fútbol hay cosas mejores.

Actua Soccer 3



Puntuación 7
Compañía: Gremlin
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Uno de los mejores simuladores de fútbol.

Actua Tennis



Puntuación 3
Compañía: Gremlin
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC,MT

Muchas opciones para una pobre jugabilidad.

Adidas P.S. (Platinum)



Puntuación 5
Compañía:Psygnosis
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un simulador que no pasa de interesante.

Adidas Power Soccer 98



Puntuación 3
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, MT

Pobre en todo, menos en opciones. Una pena.

All Star Tennis'99



Puntuación 7
Compañía: Ubi Soft
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, MT, AC, DS

Los mejores tenistas para un gran juego.

Brunswick circuit pro bowling



Puntuación 4
Compañía: THQ
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 6
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Un simulador de bolos demasiado simple.

Cool Boarders 2 (Plat.)



Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: castellano
Periféricos: MC, DS

Un gran simulador y a muy buen precio.

Cool Boarders 3



Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: castellano
Periféricos: MC, DS

El mejor juego de snowboard.

Dead Ball Zone



Puntuación 6
Compañía: GTI
Precio:7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Deportes futurista: entretenido.

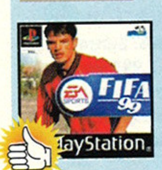
Every's Body Golf



Puntuación 5
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Golf en clave se simpatía, muy jugable.

FIFA'99



Puntuación 9
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, MT

El mejor simulador de fútbol del momento.

ISS Pro (Platinum)



Puntuación 9
Compañía: Konami
Precio: 3.890 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El mejor Platinum de fútbol. Muy jugable.

ISS Pro'98



Puntuación 8
Compañía: Konami
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Un gran simulador, pero con pocas opciones.

Int. Track & Field (Plat.)



Puntuación 6
Compañía: Konami
Precio: 3.890 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

La mejores pruebas de las olimpiadas.

Knockout Kings '99



Puntuación 5
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Completo simulador de boxeo, aunque lento.

Líbero Grande



Puntuación 5
Compañía: Namco
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Sólo controlamos a un jugador: muy peculiar.

Madden NFL'99



Puntuación 6
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

El mejor simulador de fútbol americano.

Michael Owens WLS'99



Puntuación 7
Compañía: Eidos
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Un buen juego de fútbol, completo y fácil.

NBA in the Zone 2



Puntuación 6
Compañía: Konami
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Buen juego de basket, pero sin actualizar.

NBA Live'99



Puntuación 8
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 8
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, MT, DS

El mejor y más completo simulador de basket.

NFL Xtreme



Puntuación 5
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un correcto simulador de fútbol americano.

NHL '99



Puntuación 8
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, MT, DS

Un gran juego de hockey, muy completo.

NHL Breakway '98



Puntuación 7
Compañía: Acclaim
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Muy parecido a la del año anterior.

NHL Face Off' 99



Puntuación 5
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 8
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, MT

Un divertido simulador de hockey.

Pool Hustler



Puntuación 4
Compañía: Infogrames
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 6
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, AC

Un lento, aunque completo, juego de billar.

Pro 18



Puntuación 5
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 16
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un simulador de gol completo y jugable.

Pro Boarders 2



Puntuación 6
Compañía: Sony
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un divertido simulador de snowboard.

Rushdown



Puntuación 3
Compañía: Infogrames
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un juego flojo que combina tres deportes.

Sensible Soccer



Puntuación 5
Compañía: GTI
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

El clásico de siempre, jugable pero simple.

Snow Break Extreme



Puntuación 4
Compañía: Infogrames
Precio: 7.990 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Hay juegos de snowboard mucho mejores.

Ten Pin Alley



Puntuación 4
Compañía: Electronic Arts
Precio: 5.990 pesetas
Número de jugadores: 6
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Un simplote simulador de bolos.

Tennis Arena



Puntuación 7
Compañía: Ubi Soft
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Divertido y simpático juego de tenis.

Tiger Woods '99



Puntuación 5
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, MT

Un buen simulador de golf, pero lento.

Total NBA'98



Puntuación 6
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Un muy jugable juego de baloncesto.

Victory Boxing 2



Puntuación 4
Compañía: JVC
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Pocos atractivos para un feo juego de boxeo.

Viva Football ¡NOVEDAD!



Puntuación 7
Compañía: Virgin
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Juega el Mundial con equipos históricos.

Wayne Gretzky' Hockey 98



Puntuación 4
Compañía: GTI
Precio: 6.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un simulador de hockey bastante pobre.

Baby Universe



Puntuación 3
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: inglés
Periféricos: AC

Para hacer presentaciones musicales.

Bust A Groove



Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, AC

Divertidísimo simulador de baile.

Bust A Move 2 (Plat.)



Puntuación 8
Compañía: Acclaim
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Reflejos e inteligencia: absorbente a tope.

Bust A Move 4



Puntuación 7
Compañía: Acclaim
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS.

Por su precio, mejor hazte con *BAM2*.

Devil Dice



Puntuación 6
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, AC, MT

Un puzzle muy entretenido y cerebral.

Fluid



Puntuación 4
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Curiosa y relajante aplicación musical.

Kula World



Puntuación 6
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Tan importante es pensar como actuar.

Lemmings



Puntuación 4
Compañía: Psygnosis
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, R

Recopilación de los dos juegos originales.

Mr Domino



Puntuación 5
Compañía: Virgin
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Con inteligencia podrás tirar todas las fichas.

Music



Puntuación 8
Compañía: Codemaster
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un genial programa para componer música.

Pro Pinball: Big Race USA



Puntuación 7
Compañía: Empire
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. LC

Lástima que sólo tenga una mesa.

Pro Pinball: Timeshock



Puntuación 7
Compañía: Empire
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Con alguna mesa más...

Spice World



Puntuación 5
Compañía: Sony
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC.

Baila con las Spice Girls.

Tetris Plus



Puntuación 8
Compañía: JVC
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El clásico de siempre con nuevos juegos.

True Pinball (Platinum)



Puntuación 5
Compañía: Ocean
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Correcto pinball con tres mesas diferentes.

Worms (Platinum)



Puntuación 5
Compañía: Ocean
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Con más resolución sería irresistible.

Air Combat (Platinum)



Puntuación 6
Compañía: Namco
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, AC

Un mata-mata con aires de simulador.

Alien Trilogy (Platinum)



Puntuación 9
Compañía: Acclaim
Precio: 3.990 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Muy bien ambientado, largo y difícil.

Apocalypse



Puntuación 8
Compañía: Activision
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Frenético y divertidísimo arcade 3D.

Armored Core



Puntuación 6
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un mata-mata 3D a los mandos de un robot.

Assault



Puntuación 7
Compañía: Telstar
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un buen arcade 3D ideal para dos jugadores.

Asteroids



Puntuación 6
Compañía: Activision
Precio: 5.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un clásico totalmente renovado.

B-Movie



Puntuación 7
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, AC

Curioso matamarcianos con libertad 3D.

Colony Wars Vengeance



Puntuación 8
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.4990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un espléndido simulador espacial.

Doom (Platinum)



Puntuación 7
Compañía: GTI
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El mito de los shoot'em up a buen precio.

Forsaken



Puntuación 8
Compañía: Acclaim
Precio: 3.990 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Laberintos 3D, muchos tiros y gran calidad.

Frenzy!



Puntuación 6
Compañía: SCI
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un loco mata-mata de entretenido desarrollo.

Future Cop LAPD 2100 AD



Puntuación 6
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un frenético mata-mata en perspectiva aérea.

G-Darius



Puntuación 5
Compañía: THQ
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Matamarcianos de corte tradicional.

G-Police (Platinum)



Puntuación 7
Compañía: Psygnosis
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un helicóptero futurista, un mata-mata 3D.

Ghost in the Shell




Puntuación 7
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un original y frenético mata-mata.

Loaded (Platinum)



Puntuación 7
Compañía: Gremlin
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Acción y mucho gore para dos jugadores.

N20



Puntuación 6
Compañía: Gremlin
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Mueve tu nave por el interior de un túnel.

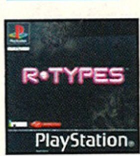
One



Puntuación 7
Compañía: Take 2
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, AC

Mezcla frenética de disparos y plataformas.

R-Types




Puntuación 4
Compañía: Virgin
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Las dos versiones del clásico matamarcianos.

Retroforce



Puntuación 6
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Divertido y original mata-mata en 3D.

Shadow Gunners



Puntuación 6
Compañía: Ubi Soft
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Gana la guerra a los mandos de un robots.

Shadow Master

Puntuación 5
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, AC

Buena calidad técnica para un mal control.

Soviet Strike (Plat.)




Puntuación 7
Compañía: Electronic Arts
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Estrategia y acción pilotando helicópteros.

Treasures of The Deep



Puntuación 6
Compañía: Namco
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, AC

Precioso mata-mata submarino.

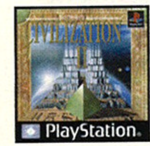
Wing Over 2 ¡NOVEDAD!



Puntuación 4
Compañía: JVC
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, AS

Un complejo y completo simulador de vuelo.

Civilization II ¡NOVEDAD!



Puntuación 6
Compañía: Activision
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Haz evolucionar una civilización desde cero.

C & C (Platinum)



Puntuación 8
Compañía: Westwood
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, R, LC

Juego de guerra en tiempo real: absorbente.

C&C: Red Alert Retaliation



Puntuación 8
Compañía: Westwood
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, R, LC

Muy parecido a sus antecesores.

Constructor



Puntuación 5
Compañía: Acclaim
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, R

Un divertido simulador de construir barrios.

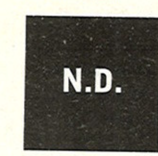
Global Domination



Puntuación 5
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Domina el mundo usando tu poder nuclear.

KKND ¡NOVEDAD!



Puntuación 6
Compañía: Infogrames
Precio: 7.990 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Estilo *Command & Conquers*, pero más flojo.

Populous: El principio



Puntuación 8
Compañía: Bullfrog
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Conviértete en el dios de un planeta.

The Unholy War



Puntuación 6
Compañía: Crystal Dinamics
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Curiosa mezcla de estrategia y lucha.

Theme Hospital



Puntuación 8
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, R

Dirige un hospital y diviértete como nunca.

Auto Destruct



Puntuación 5
Compañía: Electronic Arts
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, AC

Destruye cualquier coche que encuentres.

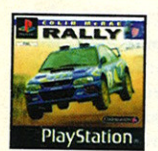
C3 Racing



Puntuación 7
Compañía: Infogrames
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, V, DS

Un gran simulador, aunque le falta chispa.

Colin McRae Rally



Puntuación 9
Compañía: Codemasters
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V

El más realista de los juegos de rallies.

Destruction Derby (Plat.)



Puntuación 7
Compañía: Psygnosis
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Un clásico de la velocidad. Muy bueno.

Destruction Derby 2 (Plat.)



Puntuación 8
Compañía: Psygnosis
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

La diversión (y la destrucción) aseguradas.

Formula 1'97



Puntuación 9
Compañía: Psygnosis
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, V

El mejor simulador de F-1 del mercado.

Fórmula 1 '98



Puntuación 7
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V, LC

No supera a su antecesor.

Gran Turismo



Puntuación 10
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

El mejor y más completo simulador.

Grand Theft Auto (Plat.)



Puntuación 6
Compañía: Take 2
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Debemos cumplir los encargos de la mafia.

Jet Rider 2



Puntuación 5
Compañía: Sony
Precio: 6.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Motos flotantes sobre escenarios feotes.

Megaman Battle & Chase



Puntuación 5
Compañía: Capcom
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, AC

Un arcade infantil con personajes Megaman.

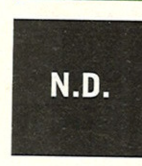
Micromachines V3



Puntuación 7
Compañía: Codemasters
Precio: 4.490 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Coches y circuitos en miniatura. Genial.

Mónaco Gran Prix



Puntuación 7
Compañía: Ubi Soft
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un duro competidor para la serie F-1.

Moto Racer (Platinum)



Puntuación 7
Compañía: Electronic Arts
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Parecido a la segunda parte, con mejor precio.

Moto Racer 2



Puntuación 6
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Suberbikes y Motocross en el mismo juego.

Motorhead



Puntuación 6
Compañía: Gremlin
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Manejable, bonito, divertido y... corto.

Need for Speed III



Puntuación 6
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, V

Los más modernos y espectaculares coches.

Newman Haas Racing



Puntuación 7
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.4990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, V

Muy parecido a F-1'97, pero inferior.

Porsche Challenge



Puntuación 7
Compañía: Sony
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V

Una maravilla visual, pero se hace corto.

Rally Cross 2



Puntuación 6
Compañía: Sony
Precio: 5.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Más arcade que rally resulta entretenido.

Ridge Racer (Platinum)



Puntuación 6
Compañía: Namco
Precio: 3. 490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, V, LC

Un veloz arcade, aunque algo simple.

RR Type 4 ¡NOVEDAD!



Puntuación 9
Compañía: Namco
Precio: 8. 490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, V, DS

La culminación de la serie: largo y divertido.

Road Rash (Platinum)



Puntuación 4
Compañía: Electronic Arts
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Carreras callejeras de motos. Bastante feote.

Rogue Trip



Puntuación 6
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Conduce y destruye a tus contrincantes.

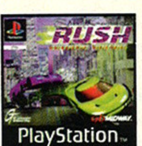
Rollcage



Puntuación 6
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un arcade rapidísimo, pero un tanto alocado.

San Francisco Rush



Puntuación 4
Compañía: GTI
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Irreal y frenético arcade, de gráficos simples.

S.C.A.R.S.



Puntuación 7
Compañía: Ubi Soft
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un arcade de muy buen aspecto, pero corto.

Super Cross '98



Puntuación 5
Compañía: Acclaim
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, AC

Entretenido simulador de cross, pero brusco.

Test Drive 5



Puntuación 5
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma:Castellano
Periféricos: MC, DS

Completísimo, aunque gráficamente pierde.

Toca Touring Car (Plat.)



Puntuación 7
Compañía: Codemasters
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V

Excepcionalmente realista y de control fácil.

Toca Touring Car 2



Puntuación 7
Compañía: Codemasters
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, V

Más completo que el anterior, pero más lento.

Total Drivin (Platinum)



Puntuación 6
Compañía: Ocean
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, V

Muchos coches, mediocre calidad gráfica.

V-Rally (Platinum)



Puntuación 9
Compañía: Infogrames
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, V

Un gran simulador a un bajo precio.

Vigilante 8



Puntuación 6
Compañía: Activision
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Conducción y disparo en la misma pista.

Wipeout (Platinum)



Puntuación 7
Compañía: Psygnosis
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, V

Un clásico, superado por la segunda parte.

Wipeout 2097 (Plat.)



Puntuación 8
Compañía: Psygnosis
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Veloz, trepidante y largo. Todo un clásico.

Abe´s Oddysee (Plat.)



Puntuación 9
Compañía: GTI
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un inteligente plataformas. Genial.

Abe´s Exoddus



Puntuación 8
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Supera a la primera parte, pero es más caro.

Asterix ¡NOVEDAD!



Puntuación 6
Compañía: Infogrames
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Entretenida mezcla de acción y estrategia

Crash Bandicoot (Plat.)



Puntuación 6
Compañía: Sony
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un gran juego superado por sus secuelas.

Crash Bandicoot 2 (Plat.)



Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

No supera a la tercera parte, pero su precio...

Crash Bandicoot 3



Puntuación 9
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un divertido, variado y espléndido juego.

Croc (Platinum)



Puntuación 6
Compañía: Electronic Arts
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, AC

Largo y simpático, pero repetitivo.

El mundo perdido



Puntuación 3
Compañía: Electronic Arts
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Pésima adaptación de la película.

Gex 3D: Enter the Gecko



Puntuación 7
Compañía: Crystal Dinamics
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un genial y divertido plataformas 3D.

Heart of Darkness



Puntuación 8
Compañía: Infogrames
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Inteligencia y habilidad a partes iguales.

Klonoa



Puntuación 6
Compañía: Namco
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Simpático y divertido, ideal para los peques.

Lucky Luke



Puntuación 6
Compañía: Infogrames
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC.

Variado y divertido, aunque duro de control.

Megaman 8



Puntuación 5
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Típica aventura Megaman.

Megaman X 4



Puntuación 6
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Mejor que el anterior.

Mickey's W. Adventures (Plat.)



Puntuación 7
Compañía: Sony
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Divertido y largo: ideal para los pequeños.

Rascal



Puntuación 6
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS.

Sólido plataformas 3D, pero algo repetitivo.

Cardinal Syn



Puntuación 7
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Mucho gore para un arcade de lucha 3D.

Dinasty Warriors



Puntuación 5
Compañía: Infogrames
Precio: 5.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Completo y divertido, aunque soso de gráficos.

Pocket Fighters



Puntuación 5
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Ryu y sus amigos en plan caricatura.

Street Fighter Collection



Puntuación 5
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Recopilación de los juegos *SFII* de 16 bits.

Toshinden



Puntuación 5
Compañía: Takara
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Los años no pasan en balde.

Pandemonium (Plat.)



Puntuación 5
Compañía: Crystal Dinamics
Precio: 8.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Simple y repetitivo, pero colorista.

Rayman (Platinum)



Puntuación 7
Compañía: Ubi Soft
Precio: 3.290 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Divertido plataformas a muy buen precio.

Darkstalkers 3 ¡NOVEDAD!



Puntuación 8
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Mucho humor para un gran arcade 2D.

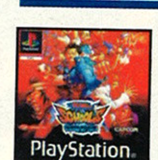
Marvel vs SF ¡NOVEDAD!



Puntuación 6
Compañía: Capcom
Precio:7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Los héroes Marvel y la jugabilidad Capcom.

Rival Schools



Puntuación 8
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma:Inglés
Periféricos: MC, DS

La jugabilidad Capcom, gráficos poligonales.

SFAlpha 3 ¡NOVEDAD!



Puntuación 9
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

El mejor juego de lucha 2D que puedes tener.

VS



Puntuación 6
Compañía: THQ
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Interesante, aunque difícil de controlar.

Pandemonium 2 (Plat.)



Puntuación 5
Compañía: Crystal Dinamics
Precio: 8.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Simple y repetitivo, pero colorista.

Tombi!



Puntuación 7
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Mezcla aventura y plataformas, divertido.

Dead or Alive



Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Uno de los mejores arcades de lucha. Corto.

Mortal Kombat 4



Puntuación 7
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

El mejor y más doloroso de la serie, ahora 3D.

Soul Blade (Platinum)



Puntuación 8
Compañía: Namco
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Su único defecto es ser corto, lo demás...

Tekken 2 (Platinum)



Puntuación 9
Compañía: Namco
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Tan impresionante como su precio.

X-Men Vs Street Fighter



Puntuación 6
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Adaptación de la recreativa.

Pitfall 3D



Puntuación 7
Compañía: Activision
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Larguísimo, bonito y rebosante de humor.

Biofreaks



Puntuación 4
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, AC

Mucho espectáculo gráfico, poca jugabilidad.

Dragon Ball Final Bout



Puntuación 6
Compañía: Bandai
Precio: 8.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Goku y sus amigos sobre escenarios 3D.

Mortal Kombat Trilogy



Puntuación 6
Compañía: GTI
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Recopilación de los tres primeros *MK*.

Star Wars: Masters of Teräs Käsi



Puntuación 5
Compañía: Lucas Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Peleas entre los personajes de Star Wars.

Tekken 3



Puntuación 10
Compañía: Namco
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

El mejor arcade de lucha hasta la fecha.

Zero Divide 2



Puntuación 3
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Lenta, aburrida y cortas luchas de robots.

CRYSTAL DYNAMICS • RPG

Legacy of Kain: Soul Reaver

La sangre del vampiro

Ambientado mil años después de los sucesos de *Legacy of Kain*, en *Soul Reaver* volveremos a encarnar a un vampiro, Raziel, que tras toda una "No-Vida" de servicio a su señor, será castigado injustamente por éste. Como es natural, esto provocará en Raziel el deseo de vengarse, por lo que tendremos que ayudarle a masacrar a sus antiguos compañeros y a su señor: el mismísimo Kain.

Para ello, contaremos con la ayuda de un ser extraño llamado El Anciano, que nos permitirá alternar entre el mundo de los espíritus y el de la materia, y de unas alas con las podremos planear y llegar a localizaciones de otra manera inalcanzables.

El sistema de combate cambiará radicalmente con respecto al de su antecesor, siendo ahora totalmente tridimensional y pudiendo realizar todo tipo de golpes, combos y llaves, más propios de un título de lucha. que de una aventura.

A nivel gráfico el juego será sobresaliente, con personajes formados por más de 300 polígonos cada uno, y con gigantescos escenarios repletos de detalles, texturas tenebrosas y unos juegos de luces en tiempo real, que reforzarán su gótica atmósfera.

Todo ello hará de *Soul Reaver* un juego realmente fuera de lo común, al que esperamos con ansiedad. Menos mal que Mayo llega pronto.

Primera impresión: MB



En *Soul Reaver* podremos ver escenas un tanto duras, como corresponde al diabólico carácter de los protagonistas.



SONY • Shoot'em up

R Type Delta

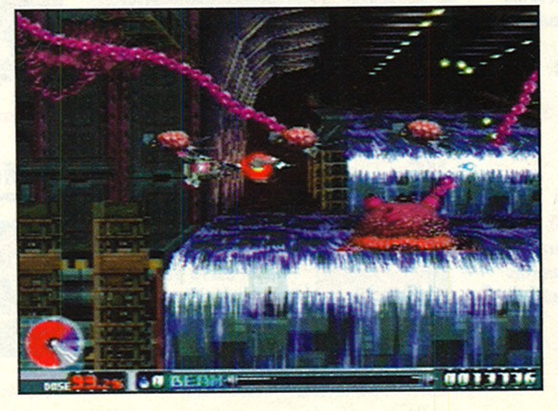
Acabemos con los marcianos

Nueva entrega de la saga *R Type*, en la que, una vez más, tendremos que ponernos a los mandos de una nave espacial para defender a la humanidad de la horda alienígena de turno.

R Type Delta contará con los ingredientes típicos del género: items que aumentan el potencial de la nave, gigantescos jefes finales y miles de enemigos que llenarán literalmente la pantalla de disparos.

Original, lo que se dice original, no va a ser, pero sí emocionante y adictivo. A partir de Junio podremos comprobarlo.

Primera Impresión: B





TAKE 2 • Aventura / Acción

Monkey Hero

Aventuras y desventuras de un mono sabio

De corte gráfico infantil, *Monkey Hero* será un simpático juego de acción con pizcas de rol y plataformas, que nos pondrá en la piel de un inteligente mono con la misión de salvar al reino de los sueños.

Armado con un bastón de bambú mágico, tendremos que recorrer variados niveles golpeando a los enemigos, recogiendo objetos de los cofres, y encontrando llaves para abrir puertas cerradas.

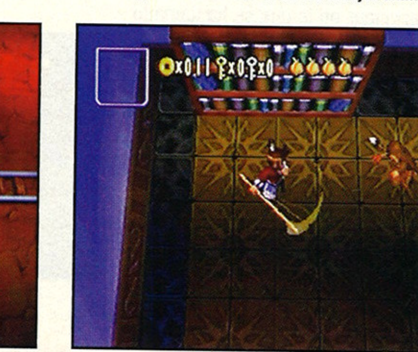
El aspecto aventurero se agudizará cuando nos encontremos con personajes que nos revelen pistas y con pequeños puzzles como paredes ocultas o estanterías que habrá que empujar para acceder a zonas ocultas, al estilo del *Klonoa*.

Como podéis ver, *Monkey Hero* es un juego que promete ser entretenido. A partir de Mayo podremos descubrirlo.

Primera Impresión: B



El juego mostrará una perspectiva aérea que nos permitirá movernos libremente sobre sus coloristas escenarios. El look general de *Monkey Hero* se acerca al de los dibujos animados.



SCI • Puzzle

Live Wire!

La revolución de las baldosas



Original es la palabra que mejor describe a este puzzle, en el que tendremos que guiar a nuestro personaje a lo largo y ancho de niveles repletos de baldosas de colores. ¿El objetivo?, pues obtener más baldosas que los rivales. ¿Cómo?, pues pintando de nuestro color los bordes de las baldosas.

Aunque la idea es atractiva, el control nos ha parecido un poco confuso. El mes que viene lo veremos.

Primera Impresión: R



HUDSON • Lucha

Bloody Roar 2

El regreso de la fiera

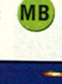
Sin duda alguna, recordaréis *Bloody Roar*, un espectacular juego de lucha en el que todos los luchadores se podían transformar en seres monstruosos, mitad humanos mitad animales. Pues bien, preparaos, porque los salvajes luchadores de Hudson vuelven ahora a PlayStation mucho más rápidos, fuertes y feroces y con nuevos escenarios y nuevos contendientes.

Bloody Roar 2 mantendrá la misma mecánica que su antecesor, es decir, los combatientes comenzarán en forma humana, y según vayan recibiendo y repartiendo golpes, irán rellenando una barra de energía que al completarse les permitirá cambiar a la forma de animales. Convertidos en bestias no sólo podrán regenerar energía, sino que también podrán golpear con más saña.

En el apartado de innovaciones, la más importante será la inclusión del modo de juego Historia, en el que entre combate y combate se irá desvelando la historia de nuestro luchador.

A nivel gráfico, los personajes presentarán unos movimientos mucho más fluidos lo que dará al juego un aspecto más vistoso y atractivo.

Primera Impresión: MB





El aspecto gráfico y la perfecta animación de los personajes serán algunos de los puntos fuertes de este impresionante arcade de lucha.





HUDSON • Velocidad

Bomberman Fantasy Race

Carreras en clave de simpatía



Este arcade podría hacer las delicias de los más pequeños gracias a sus simpáticos gráficos.



Una vez más Hudson se prepara para dar una nueva vuelta de tuerca al entrañable *Bomberman*.

En *Bomberman Fantasy Race* nuestro explosivo amigo se montará a los lomos de un brioso conejito o de un impetuoso rinoceronte, y se lanzará a la carrera por varios circuitos temáticos decidido a llegar el primero a la línea de meta.

Para ello contará con la inestimable ayuda de sus bombas, con las que podrá hacer saltar por los aires a todos los competidores que se le pongan por delante, así como de los diversos items que podrá ir recogiendo por la pista, como un reloj paralizante o un misil dirigido.

La fecha de lanzamiento prevista está fijada para mayo, por lo que aún tendremos que esperar un poco más para comprobar cuánto de "explosiva" resulta esta nueva versión del clásico *Bomberman*.

Primera Impresión: R

EIDOS • Deportivo

UEFA Champions League

Los mejores partidos de todos los tiempos



Hacia mediados de mayo podremos disfrutar del juego oficial de la Liga de Campeones, el *UEFA Champions League*, que nos ofrecerá todos los equipos de la liga europea, con jugadores y estadios reales. Es más, incluso podremos escuchar a los habituales comentaristas de estos partidos: José Ángel de la Casa y Michel.

En lo referente a los modos de juegos, UEFA Champions League incluirá la posibilidad de jugar con equipos históricos de la UEFA y participar en lo que se ha llamado "escenarios". Esta opción, nos meterá en el juego en situaciones clave de encuentros históricos (como un penalty) para que intentemos cambiar el rumbo del partido. Sin duda, un título de lo más prometedor.

Primera Impresión: E



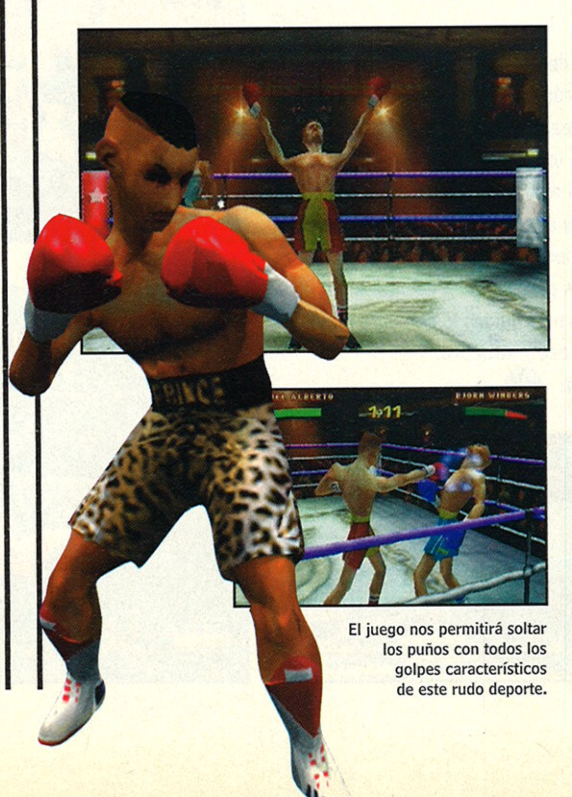


Mostrará las opciones habituales de los juegos de fútbol, incluida la posibilidad de jugar bajo cualquier tipo de condición climatológica.

CODEMASTER • Deportivo

Prince Naseem Boxing

Boxeo de alta competición para tu consola



El juego nos permitirá soltar los puños con todos los golpes característicos de este rudo deporte.

Excelente es la palabra que mejor definirá a este simulador de boxeo de Codemaster que nos permitirá lanzarnos a la conquista del título mundial de boxeo.

En él comenzaremos como un simple aspirante ávido de gloria, que, tras hacerse con los servicios de un entrenador avispado, comenzará su preparación para convertirse en el número 1.

Para conseguirlo, tendremos que entrenar en el gimnasio para que nuestro entrenador pueda ir concertando combates con lo que acumular experiencias y ascender en el ranking mundial.

Unos gráficos espectaculares, unos movimientos logradísimos y una ambientación extraordinaria terminan de cuadrar las excelencias de este gran juego. Lástima que tengamos que esperar a mayo para poder disfrutarlo.

Primera Impresión: E





INFOGRAMES • Deportivo

Puma Street Soccer Flojera en las piernas

Muy pronto, los aficionados al balompié contaremos con otro arcade futbolero con el que pasar las tardes dando patadas al esférico. *Puma Street Soccer* nos permitirá sudar la camiseta al frente de cualquier selección nacional, en seis campos de fútbol distintos.

Aunque presentará un control muy sencillito y tendrá muchas modalidades de juego (exhibición, liga, copa mundo, torneo, y ronda de penalties), lo cierto es que la animación de los jugadores no parece estar muy lograda lo que podría mermar su jugabilidad. De momento parece claro que este título no será uno de los grandes exponentes del género, pero habrá que esperar a Mayo para asegurarse.

Primera Impresión: R



El street soccer se juega sobre un campo de más pequeño de lo normal en el que no hay líneas y la pelota nunca sale de la cancha.


Tanto por su estética como por su jugabilidad, este *Puma Street Soccer* es más un arcade que un auténtico simulador de fútbol.

INFOGRAMES • Velocidad

Le Mans 24 Hours

Competición de altos vuelos

Sin duda alguna, pocas carreras hay en el mundo más famosas como las 24 horas de Lemans. Competición que muy pronto podremos reproducir en el salón de casa gracias a este *Le Mans 24 Hours*.

El juego contará con todas las licencias oficiales, incluyendo 24 escuderías reales, cada una de ellas con pilotos auténticos. En este título, además, no sólo ejerceremos de corredores, si no también de gerente del equipo y de mecánico, seleccionando corredor para cada competición, y pudiendo "meter mano" al bólido para sacarle un mayor rendimiento.

Podremos competir en cualquiera de las tres modalidades oficiales, es decir: GT2, GT1 o prototipos, y lo que es más importante: podrás hacerlo en una opción completamente innovadora (Endurance) ¡que se desarrollará en tiempo real!

A nivel gráfico, *Le Mans 24 Hours* nos deleitará con espectaculares competiciones de hasta 16 vehículos simultáneos en pantalla que serán réplicas exactas de los modelos reales y que correrán sobre recreaciones minuciosas de los circuitos auténticos. 500 polígonos por vehículo, una generación de paisaje extremadamente suave, y unos brillantes efectos de luz, serán la guinda de este pastel, que podremos empezar a degustar por Mayo. Esperemos que así sea.

Primera Impresión: 

Los efectos de luz serán uno de los muchos detalles gráficos que podríamos destacar en este gran simulador.





Podremos optar entre varias cámaras distintas para seguir las veloces carreras desde el punto de vista que más se adapte a nuestras preferencias.




CENTRO MAIL
www.centromail.es
KONAMI
PlayStation
Reserva tu
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
SOLID
en castellano
METAL GEAR
SOLID
PREMIUM PACKAGE
Juego
Camiseta
Libro
Banda sonora
Chapa identificación
Demo Silent Hill
PREMIUM PACK: 13.900
SOCIOS Centro MAIL: 12.900
METAL GEAR
BANDA SONORA: 1.690
SOCIOS Centro MAIL: 1.490
PlayStation
PAL
KONAMI
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
SOLID
PlayStation
REGALO:
DISCO CON
BANDA SONORA
METAL GEAR SOLID 2 CDs
+ DEMO SILENT HILL
8.990
OFERTA VÁLIDA HASTA FIN DE EXISTENCIAS O HASTA LA PUESTA
EN VENTA DEL PRODUCTO (PREVISTO PARA EL 5 DE ABRIL)

Este mes dedicamos nuestra sección de pasatiempos al juego más esperado de los últimos tiempos. ¿Sabes cuál es? Seguro que sí. Pues si resuelves los problemillas que te planteamos, podrás optar a uno de los 15 juegos de *Metal Gear Solid* que Konami y PlayManía tenemos a bien sortear entre los acertantes. Suerte, majete.

HUMOR

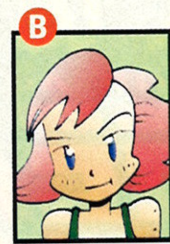
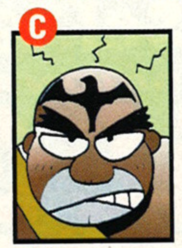


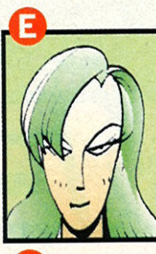


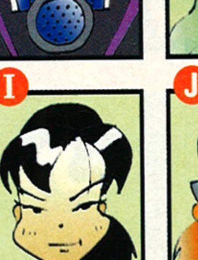
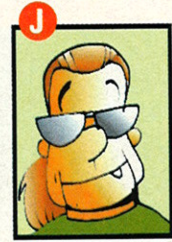


¿QUIÉN ES QUIÉN?

¿TE CONOCES LAS CARAS DE LOS PERSONAJES DE *METAL GEAR SOLID*? PUES PON LA LETRA QUE LE CORRESPONDA AL LADO DE SU NOMBRE




A B C D E
F G H I J

◯ SOLID SNAKE ◯ MASTER MILLER ◯ PSYCHO MANTIS ◯ SNIPER WOLF
◯ REVOLVER OCELOT ◯ DECOY OCTOPUS ◯ MEI LING ◯ VULCAN RAVEN
◯ NATASHA ROMANENKO ◯ MERYL SILVERBURG

BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS".

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista PlayManía que envíen la página completa, o una fotocopia, con las soluciones correctas a la siguiente dirección:
   HOBBY PRESS. PlayManía. C/ Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).
   Indicando en el sobre: Pasatiempos Playmanía.
2. - De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 15 cartas, y sus remitentes serán premiados con un juego Metal Gear Solid para PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. - Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 1 de abril de 1999 y el 1 de mayo de 1999.
4. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso, Konami y Hobby Press.

Nombre: .... Apellidos: ....

Dirección: ....

Localidad: .... Provincia: ....

C.Postal: .... Teléfono: .... Edad: ....

BUSCA LOS 10 ERRORES

BUSCA Y ENCUENTRA LOS 10 ERRORES ENTRE ESTOS DOS DIBUJOS DE LA BANDA DE REVOLVER OCELOT (¿A QUE SON SIMPÁTICOS...?)

Nada, a concentrarse y a fijar bien la vista, porque algunas de las diferencias que nos ha preparado Signo no son nada sencillas.

1

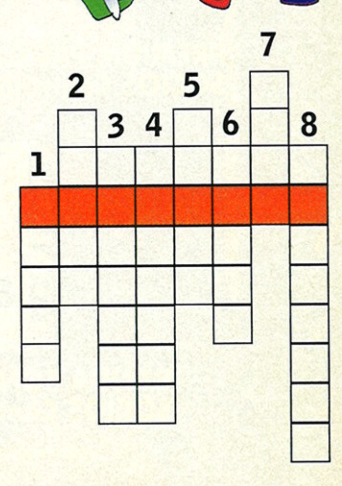


2



CRUCIGRAMA

ANIMATE Y AYUDA A SOLID SNAKE A RESOLVER ESTE CRUCIGRAMA (PODRÁS VER EL NOMBRE DE UN JUEGO DE KONAMI)



DEFINICIONES

1.- Algunos escenarios de Metal Gear tienen varios de estos. **2.-** Apodo del protagonista del juego. **3.-** Si buscas armas, aquí hay un montón. **4.-** Profesión de Naomi Hunter. **5.-**...viene de sus superiores y Solid Snake la cumple. **6.-** A lo largo del juego visitaréis este blanco elemento un par de veces. **7.-** País de origen de Solid Snake. **8.-** Sin ella no podríamos acceder a un nivel más alto.

1 2 3 4 5 6 7 8

PlayStation

PERIFÉRICOS



www.centromail.es

PLAYSTATION DUAL SHOCK



¿AÚN NO TIENES NUESTRA TARJETA?

Hazte socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo, el único en España con más de 1.000 productos, y podrás participar en sorteos y promociones especiales.

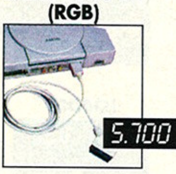
PRECIO VENTA AL PÚBLICO X.XXX — DESCUENTO SOCIOS Centro MAIL



ACTION REPLAY PRO DATEL



CABLE EURO-AV (RGB)



CABLE SCART AV LOGIC 3 (EUROCONECTOR)



C. PAD GUILLEMOT ANALOG ST. SHOCK2



CONTROL PAD INTERACT BARRACUDA



C. PAD LOGIC 3 CHALLENGER



C. PAD THRUSTMASTER SHOCKHAMMER



CONTROLLER



CONTROLLER DUAL SHOCK



EQUALIZER DATEL



GAMEBOOSTER DATEL



JAM!!



JOYSTICK ANALOG



JOYSTICK ARCADE STICK ASCIIWARE



LINK CABLE



MALETIN CONSOLE CASE



MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3



MALETIN JUEGOS CD CASE



MEMORY CARD DATEL NEXGEN 360 (24X)



MEMORY CARD SONY



MOUSE (RATÓN)



MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3



MULTI TAP



PACK PERIFÉRICOS (CONSOLE CASE BUNDLE)



PISTOLA G-CON 45



P. LOGIC 3 PREDATOR 2 SILVER PSX/SAT



PISTOLA LOGIC 3 PROTECTOR 2 PSX/SAT



RFU ADAPTOR (VERSION 2)



ULTRA RACER MINI WHEEL PERFORMANCE



VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 COMPACT



VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 SHOCK2 — **VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL**



VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE 2 WHEEL



VOLANTE MAD CATZ DUAL FORCE RACING WHEEL



V. THRUSTMASTER FORMULA RACE PRO



A CORUÑA
- **A Coruña** C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
- **Santiago de C.** C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288

ÁLAVA
- **Vitoria** C/ Manuel Iradier, 9 ✆945 137 824

ALICANTE
- **Alicante**
  - C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
  - C.C. Gran Vía, L. b-12, Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
- **Benidorm** Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
- **Elche** C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
- **Elda** Av. J. Martínez González, 16-18b ✆965 397 997

ALMERÍA
- **Almería** Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643

ASTURIAS
- **Gijón** Av. de La Constitución, 8 ✆985 343 719

BALEARES
- **Palma de Mallorca**
  - C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
  - C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573

BARCELONA
- **Barcelona**
  - C.C. Glories - Local A-112. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
  - C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
  - C/ Sants, 17 ✆932 966 923
- **Badalona**
  - C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
  - C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
- **Manresa** C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
- **Mataró** C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
- **Sabadell** C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116

BURGOS
- **Burgos** C.C. de la Plata. Local 7 ✆947 222 717

CÁDIZ
- **Jerez** C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962

CÓRDOBA
- **Córdoba** C/ María Cristina, 3 ✆957 486 600

GIRONA
- **Girona** C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
- **Figueres** C/ Morería, 10 ✆972 675 256
- **Palamós** C/ Enric Vincke,s/n ✆972 601 665

GRANADA
- **Granada** C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954

GUIPUZCOA
- **San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
- **Irún** C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293

HUESCA
- **Huesca** C/ Argensola, 2 ✆974 230 404

JAÉN
- **Jaén** Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210

LA RIOJA
- **Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833

LAS PALMAS DE G.CANARIA
- **Las Palmas de Gran Canaria**
  - C/ Presidente Alvear, 3 ✆928 234 651
  - C.C La Ballena. Local 1.5.2. ✆928 418 218

LEÓN
- **Ponferrada** C/ Dr. Flemming, 13. ✆987 429 430

MADRID
- **Madrid**
  - C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
  - Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
  - C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
  - C.C Las Rosas. Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
  - C/ Montera, 32 2º ✆915 224 979
- **Alcalá de Henares** C/ Mayor, 89 ✆918 802 692
- **Alcobendas** C.C. Picasso, Loc. 11 ✆916 520 387
- **Alcorcón** C/ Cisneros, 47 ✆916 436 220
- **Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
- **Las Rozas** C.C. Burgocentro II, Local 25. ✆916 374 703
- **Móstoles** Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
- **Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11. Local 5 ✆917 990 165
- **Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411

MÁLAGA
- **Málaga** C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
- **Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800

MURCIA
- **Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704

NAVARRA
- **Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806

PONTEVEDRA
- **Vigo** C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682

SALAMANCA
- **Salamanca** C/ Toro, 84 ✆923 261 681

STA. CRUZ DE TENERIFE
- **Sta. Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083

SEGOVIA
- **Segovia** C.C. Almuzara, 21 Local 4 - C/ Real, s/n ✆921 463 462

SEVILLA
- **Sevilla** C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223

VALENCIA
- **Valencia**
  - C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
  - C.C. El Saler local 32, A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
- **Gandía**
  - C.C. Plaza Mayor. Local 9-10. Parque de Actividades. ✆962 950 951

VALLADOLID
- **Valladolid**
  - C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828

VIZCAYA
- **Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
- **Las Arenas** C/ del Club, 1 ✆944 649 703

ZARAGOZA
- **Zaragoza**
  - C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271
  - C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156



pedidos por internet

www.centromail.es









CENTRO MAIL
www.centromail.es

Ven a co

OFERTAS - NOVEDADES

TE ENVIAMOS TU PEDIDO POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SÓLO 750 PTAS. BALEARES 1.000 PTAS.

OFERTAS

ABE´S ODDYSEE

3.990

ACTUA SOCCER

3.490

ADIDAS POWER SOCCER

3.490

AIR COMBAT

3.490

ALIEN TRILOGY

3.990

BATMAN & ROBIN

3.990

BUST-A-MOVE 2

3.990

COMMAND & CONQUER
3.990

COOL BOARDERS 2
3.490

CRASH BANDICOOT

3.490

CRASH BANDICOOT 2

3.490

CROC

3.990

DESTRUCTION DERBY

3.490

DESTRUCTION DERBY 2

3.490

DOOM

3.990

EL MUNDO PERDIDO

3.990

FANTASTIC FOUR

3.990

FORMULA 1

3.490

FORMULA 1 ´97

4.990

FORSAKEN

3.990

G-POLICE


3.490

GRAND THEFT AUTO

4.990

HERCULES

3.490

INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO

3.890

INTERNATIONAL TRACK & FIELD

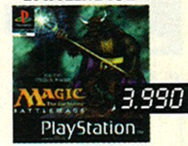
3.890

JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA

3.990

LOADED

3.490

MAGIC: THE GATHERING BATTLEMAGE

3.990

MICKEY´S WILD ADVENTURE

3.490

MICRO MACHINES V3

4.490

MORTAL KOMBAT TRILOGY

3.990

MOTO RACER

CONS.

PANDEMONIUM

3.490

PORSCHE CHALLENGE

3.490

RAYMAN

3.290

RESIDENT EVIL

3.990

RIDGE RACER

3.490

RIDGE RACER REVOLUTION

3.490

ROAD RASH

3.990

SCARS

4.990

SOUL BLADE

3.490

SOVIET STRIKE

3.990

SPACE JAM

3.990

TEKKEN
3.490

TEKKEN 2

3.490

TENNIS ARENA

4.990

TIME CRISIS

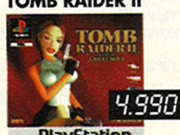
3.490

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

4.990

TOMB RAIDER

4.990

TOMB RAIDER II

4.990

TOSHINDEN

3.490

TRUE PINBALL

3.990

V-RALLY

4.990

WIPE OUT 2097

3.490

WORMS

3.990

XENOCRACY
4.990

ABE´S EXODDUS

8.490

ACTUA POOL

7.490

AKUJI THE HEARTLESS

8.490

ALL STAR TENNIS ´99

7.490

APOCALYPSE

8.450

ASTERIX

7.490

ATLANTIS

7.490

BICHOS

7.990

BLOOD LINES

6.990

BREATH OF FIRE III

7.490

BUST-A-GROOVE

7.990

BUST-A-MOVE 4

6.990

C3 RACING

7.490

CIVILIZATION II

CONS.





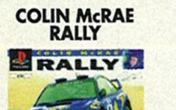
pedidos por internet: www.centromail.es

nocernos

NOVEDADES



www.centromail.es

COLIN McRAE RALLY


COMMAND & CONQUER: RETALIATION


CONSTRUCTOR


COOL BOARDERS 3


CRASH BANDICOOT 3 WARPED


DARK STALKERS 3


DEVIL DICE


DODGEM ARENA


DRAGON BALL FINAL BOUT


DUKE NUKEM: TIME TO KILL


FIFA ´99


FINAL FANTASY VII


FORMULA 1 ´98


GEX 3D: DEEP COVER GECKO




GLOBAL DOMINATION


GRAN TURISMO


HARD EDGE


HUGO


INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO ´98


KENSEI


KNOCKOUT KINGS ´99


LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER


MASTER OF MONSTERS


MEDIEVIL


MEGAMAN LEGENDS


METAL GEAR SOLID


METAL GEAR SOLID PREMIUM PACKAGE


M. OWEN´S WORLD LEAGUE SOCCER ´99


MONKEY HERO


MONSTER SEED


MORTAL KOMBAT 4


MOTO RACER 2


MUSIC


NBA LIVE ´99

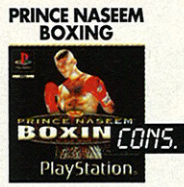

NEED FOR SPEED IV: ROAD CHALLENGE


NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING


POCKET FIGHTER


POINT BLANK (+ PISTOLA)


POPULOUS III: EL PRINCIPIO


PRINCE NASEEM BOXING


PRO BOARDER


PRO PINBALL: BIG RACE USA


RALLY CROSS 2


RESIDENT EVIL 2


RIDGE RACER TYPE 4


RIVAL SCHOOLS


ROLLCAGE


RUGRATS


RUNNING WILD


SENSIBLE SOCCER CLUB EDITION


SHANGHAI TRUE VALOR

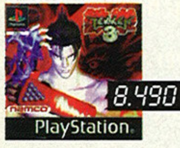

SPORTS CAR GT


SPYRO THE DRAGON


STREAK HOVERBOARD RACING


STREET FIGHTER COLLECTION 2


T´AI-FU


TEKKEN 3


TENCHU STEALTH ASSASSINS


TEST DRIVE 5


THE GRANSTREAM SAGA


TIGER WOODS ´99


TOCA TOURING CARS 2


TOMB RAIDER III


UEFA CHAMPIONS LEAGUE 98/99


VIVA FOOTBALL


WARZONE 2100


WCW/NWO THUNDER


WILD ARMS


WING OVER 2


X-MEN vs. STREET FIGHTER


¡ATENCIÓN SOCIO Centro MAIL! BUSCA TU DESCUENTO X.XXX

pedidos por teléfono: 902 17 18 19

CENTRO MAIL







PlayStation 2, a toda máquina

Este mes no tenemos sólo una imagen que destacar. En nuestra visita a Tokio para asistir al anuncio oficial por parte de Sony del futuro lanzamiento de PlayStation 2, nos quedamos auténticamente impactados con todas las imágenes que allí vimos. A pesar de que, lógicamente, no se mostró ningún juego, las escenas en movimiento que pudimos ver de unos utópicos *Gran Turismo, Final Fantasy* o *Tekken* "corriendo" sobre el que será el hardware de PlayStation 2 nos hacen presagiar que Sony no está dispuesta a renunciar a su liderazgo en el mundo de las consolas. PlayStation está viviendo en estos días su mejor momento, pero Sony se permite el lujo de advertir a sus competidores: Cuidado, que la consola del próximo milenio también será la nuestra.